PS3 PlayStation 3 | PSP PlayStation Portable | PlayStation 2

PlayStation® Revista Oficial España

125 ★ JUNIO 2011 • 2,95 € / CANARIAS 3,10



2'95€

Shadows of The Damned PS3

¡¡PREVIEW EXCLUSIVA!!

¡La última genialidad de los creadores de Resident Evil, Silent Hill y No More Heroes!

¡LOS AVANCES MÁS ESPERADOS!

DRIVER SAN FRANCISCO
SONIC GENERATIONS
THE ELDER SCROLLS V SKYRIM
RAGE
PREY 2...

¡ÚLTIMA HORA!

BATTLEFIELD 3
DUKE NUKEM FOREVER
UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE

Además... inFamous 2 ★ L.A. Noire ★ DiRT 3 ★ Deus Ex: Human Revolution ★ Portal 2 ★ Red Faction Armageddon ★ Piratas Del Caribe ★ Brink ★ Persona 3 Portable ★ No More Heroes: Heroes' Paradise ★ MX Vs ATV: Alive ★ SBK 2011...

GRUPO ZETA 8 420565 092005 00125


TEAM BONDI
SYDNEY • AUSTRALIA
PS3
XBOX 360
XBOX
LIVE

PlayStation
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, JASÓN GARCÍA, DAVID HERNÁNDEZ, LUCÍA PERDOMO, JULIA MAGAÑA, SARA CERRADA, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Marketing **JESÚS VÉLEZ**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



¿Crear o destruir?

Unos crean y otros destruyen. Así funciona todo desde casi el principio de los tiempos. Mientras Sony Computer se dedica a generar y surtir de contenidos a PlayStation Network, un servicio totalmente gratuito para el usuario, otros se dedican a echarlo por tierra en un claro ejercicio de ataque al jugador de PlayStation más que a la propia compañía. Es cierto que el nivel de seguridad debería haber sido infranqueable y que los datos de los usuarios deberían haber quedado siempre a buen recaudo, pero ahora solo podemos esperar a que se restablezca el orden, la lógica y, por supuesto, que no vuelva a suceder. La paciencia de todos los usuarios de PSN ha sido digna de elogio y os merecéis la compensación que Sony tiene preparada para todos vosotros, porque una máquina no es nada sin sus millones de jugadores. Pero no olvidemos que unos crean y otros destruyen, con injustificables finalidades y retos absurdos que no interesan a nadie. PSN ha nacido para entretener y nos ha sido sustraído por auténticos indeseables que podrían utilizar su hipotético «talento» en causas más positivas.

Marcos García



Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«La hora oscura llega cada noche, es hora de visitar Tartarus de nuevo...»
Mi juego favorito
Persona 3 Portable



Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Me he construido una pianola con viejos cartuchos de Neo-Geo.»
Mi juego favorito
L.A. Noire



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Todos los días me echo unas cuantas partidas al Claudia Of Duty.»
Mi juego favorito
Lego Piratas Del Caribe



Pedro «John Tones» Berruezo
«Quiero una pistola de portales para usar durante los cierres de cada mes.»
Mi juego favorito
Portal 2



José Manuel «Lloyd» Tornero
«Siempre a medio camino entre aquí y el fin del mundo.»
Mi juego favorito
Red Faction Armageddon



Lucía «Lucky» Perdomo
«Si quieres descubrir el secreto de la felicidad, pasa a la página 107.»
Mi juego favorito
L.A. Noire



Javier «De Lúcar» Bautista
«Nacido para matar... con rifle de francotirador o sobre un motocarro.»
Mi juego favorito
Sniper Ghost Warrior



David «DaWei» Hernández
«Hay más vida tras PS Network. ¡Sí, otro trofeo desbloqueado!»
Mi juego favorito
Deus Ex: Human Revolution



©2011 The Gillette Company.
HAY DOS MANERAS DE CONVENCERTE DE QUE FUSION® PROGLIDE™ ES LA MÁQUINA MÁS CÓMODA:
CONFÍA EN TODAS NUESTRAS PATENTES O SIMPLEMENTE PRUÉBALA.
La nueva Gillette® Fusion® ProGlide™ ha sido diseñada con cuchillas más finas* para que se deslice con suavidad, reduciendo los tirones**.
Así, conseguirás un afeitado increíblemente cómodo. Incluso afeitándote todos los días.
Tienes que sentirlo para creerlo. Más información en Gillette.com/es
Gillette® Fusion® ProGlide™. Pasa del afeitado al deslizado.
*Las 4 primeras hojas vs. Fusion®
** vs. Fusion®
NUEVA
Fusion
PROGLIDE
Gillette
Lo mejor para el hombre™

Sumario

125 Junio 2011

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

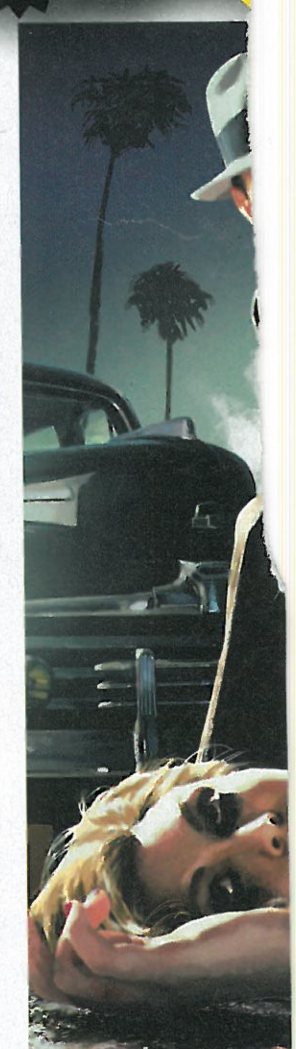
Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.

Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.











PlayStation®
Revista Oficial - España

46 NOVEDADES BETHESDA

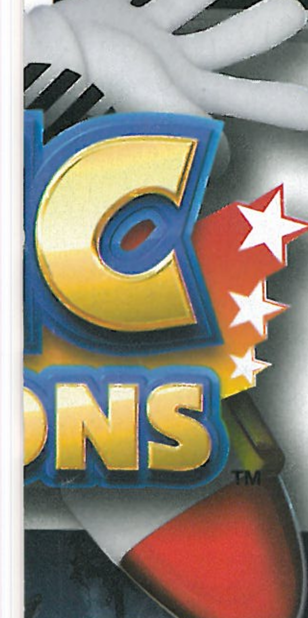
Prepárate para alucinar con bombazos del calibre de T.E.S. Skyrim o Rage.

108 ZONA VIP

ANA POLVOROSA

Juega con nosotros a Party Night, ¿Te Atreves?







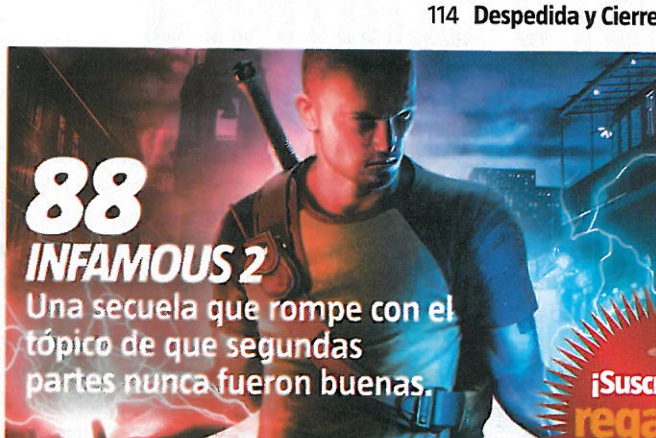
60 WARHAMMER 40K SPACE MARINE

Del juego de mesa hasta tu PlayStation 3.



64 L.A. NOIRE

Analizamos a fondo el juego más esperado del momento.



88 INFAMOUS 2

Una secuela que rompe con el tópico de que segundas partes nunca fueron buenas.



¡Suscríbete y te regalamos este juego!
Pág. 95

News

PS2 PS3 PSP

Todo lo que necesitas para estar a la última



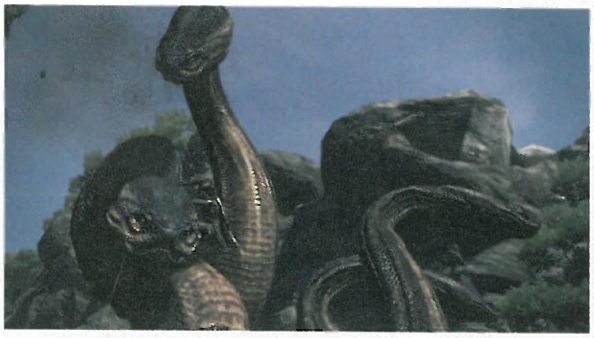
La sensación de angustia va a estar muy presente en nuestro peregrinaje por Resistance 3 debido al gran número de enemigos que nos acecharán.

Desde el 23 de agosto podrás hacerte con el Blu-ray de la espectacular Invasión a la Tierra, llevándote además una exclusiva demo de Resistance 3.

PS3 Septiembre quimera

Aunque unas semanas antes podremos tener un primer contacto jugable

La tercera entrega de una de las series punteras de **Insomniac Games** prepara su asalto para después del verano, en una historia de supervivencia de la humanidad que tiene sus últimos bastiones en Estados Unidos. Para ir abriendo sed de venganza, **Sony Pictures** ha anunciado que junto al *Blu-ray* de la película *Invasión a la Tierra* llegará una *demo* de ***Resistance 3***. Con ello desde este verano podremos disfrutar de una *demo* de treinta minutos enfocada a un jugador desde nuestras **PlayStation 3**. Durante este tiempo tomaremos el control de Joseph Capelli, quien viajará en barco hacia St. Louis a través de las infectadas aguas del Misisipi. No hay duda de que **Sony C.E.** va a apostar muy fuerte por esta tercera entrega, y tanto es así que también han anunciado que el juego será compatible con las 3D estereoscópicas y con el sensor de movimiento *Move*. Junto a ello os ofrecemos las nuevas pantallas distribuidas del juego, observándose ese aroma *Resistance* junto a un apartado visual asombroso, con unas *quimeras* que serán más fieras, numerosas y feas como nunca antes. El próximo 6 de septiembre llegará ***Resistance 3***, el nuevo capítulo de una franquicia que nunca decepciona.











Serpientes gigantes a las que debemos abordar subiéndonos sobre ellas. No parece una tarea fácil.



Conviene ir acompañado de otros personajes para no vernos rodeados y poner en peligro nuestra vida. El trabajo en equipo será primordial.



Nuevas pantallas de Dragon's Dogma (PS3)

Capcom se ha atrevido con una nueva IP que unirá la acción fantástica con un mundo abierto dado a multiplicar las acciones jugables. Además de mucha acción, se promete un elevado grado de exploración e interacción con el entorno y con otros personajes. Respecto a este último punto, ***Dragon's Dogma*** sorprende con un elemento cooperativo que nos permitirá jugar a la Historia con hasta tres amigos más, aunque también podremos sumergirnos en su mundo en solitario gracias a la elaborada IA que se está construyendo. Si estamos solos se ha ideado un sistema radial de órdenes para guiar a la CPU, y es que al más puro estilo *Monster Hunter* debemos librar batallas con criaturas inmensas que requieren bastante más que la simple fuerza bruta. Con un héroe que busca recuperar su corazón, escenarios fantásticos de imaginación literaria y con un mundo arropado por un ciclo de día y noche, parece que este título tiene los ingredientes adecuados para construir una nueva franquicia de éxito. Os dejamos con las nuevas y asombrosas pantallas del juego, que no podremos disfrutar hasta que **Capcom** decida lanzarlo durante una fecha por determinar de 2012.

ASÍ SERÁ MAX PAYNE 3

Rockstar retoma la vida de Max, un detective que ahora está jubilado pero que es perseguido por su pasado en un Brasil repleto de corrupción, a través de una historia llena de giros y con una conspiración que sobrepasa al personaje. Aunque el juego se promete lineal desde **Rockstar**, sí que vendrá cargado de un elemento narrativo muy fuerte comparado con las anteriores entregas. Para enfatizar este aspecto, se ha mejorado el rendimiento del motor *Euphoria*, incorporando unos gráficos a la altura de la jugabilidad, y como gran novedad, un inteligente sistema de coberturas.

Need for Speed: The Run (PS3)

Una nueva entrega de la ya mítica serie *Need For Speed* está en preparación por parte de **EA.** Con una clara dirección hacia las raíces de la serie, en este nuevo juego tendremos persecuciones por grandes urbes, inmensos desiertos e imponentes montañas. Recorreremos todo Estados Unidos mientras escapamos de la policía y superamos a otros rebeldes de la carretera. Además, el juego viene avalado por el espectacular motor gráfico *Frostbite 2*, el mismo que se está usando en *Battlefield 3*. Este 17 de noviembre pisa de nuevo el acelerador.







News







Seguidores de ambas franquicias se unirán en combates con un sabor clásico considerable.

PS3 Street Fighter X Tekken



En el reciente **Captivate** se ha presentado por todo lo alto uno de los *crossover* más soñados de todos los tiempos: ***Street Fighter X Tekken***. Con esta prometedora propuesta la clásicas series de **Capcom** y **Namco** aúnan fuerzas para pegarse de lo lindo en un título de lucha sencillamente espectacular. Recogiendo el aspecto artístico del aclamado *Super Street Fighter IV*, veremos combates por equipos donde dos personajes lucharán con la capacidad de relevarse con otros compañeros, al más puro estilo *Tag Team*. En el juego disfrutaremos de los clásicos modos de juego de *Street Fighter* con un adictivo y único modo On-line. No hay confirmación del número de luchadores disponibles, pero sí se han prometido decenas de populares personajes de ambas series. Las animaciones se presentan muy fluidas, el modelado de los luchadores impecable y la jugabilidad de ambas series mezcladas para ofrecer un explosivo cóctel. De momento hay muchas incógnitas sobre su contenido, aunque **Capcom** ha situado su lanzamiento para antes de abril del 2012, lo que demuestra el avanzado estado de desarrollo del juego.

ÑGAMERS: nos vemos en Cuenca

Del 6 al 9 de julio, Cuenca reunirá a los mejores jugadores del mundo (y a todos aquellos que queráis pasar unos días inolvidables) en **ÑGamers**, cuatro días de competición en vivo en los que podréis demostrar de qué pasta estáis hechos, y pasar un buen rato en un recinto de 2.500 metros cuadrados repletos de diversión. *Demos*, conferencias, conciertos y tres fiestas con *DJ's* y música en directo son algunas de las actividades que encontraréis, al margen de los ocho torneos organizados. Con 10.000 euros en juego, repartidos en premios para los mejores clasificados de cada categoría, no nos extraña que **ÑGamers** haya atraído a titanes de la talla del *Club Paingaming* o al dos veces ganador del *Guinness* *Ryan Hart*. ¡Pronto os desvelaremos nuevas sorpresas!







ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Ubisoft lanzará durante noviembre la nueva entrega de *Assassin's Creed*, el capítulo final de Ezio. Con cierta edad a sus espaldas, el incombustible personaje visitará distintas regiones de Constantinopla valiéndose de un nuevo gancho-espada que le ayudará a moverse de forma más ágil por los escenarios. Además, ahora podrá crear hasta 300 variedades de bombas y hacer uso de su nueva visión de águila.



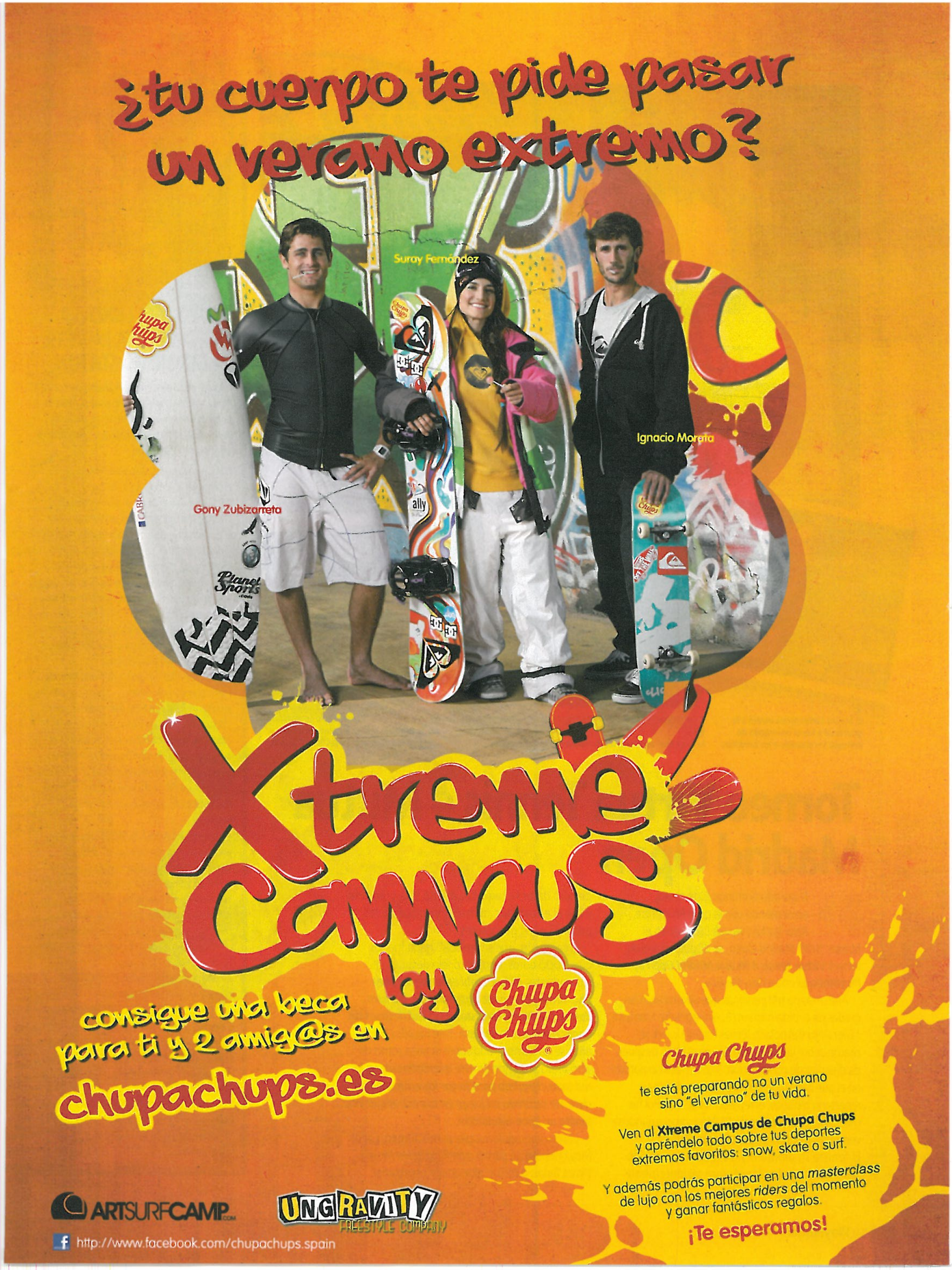
VUELVE EL ASESINO, VUELVE HITMAN

IO Interactive no se ha resistido a desvelar el nuevo capítulo de *Hitman*, que lleva como subtítulo ***Absolution***. Ahora el Agente 47 es amenazado por sus fantasmas del pasado y perseguido por una corrupta policía. Además de mejoras jugables podremos disfrutar del potenciado motor *Glacier 2*, que añadirá una nueva perspectiva a los asesinatos de la historia.

gamelab 2011 CONFERENCE

NO PUEDES FALTAR

Algunas de las mayores leyendas de la industria del videojuego se darán cita en la próxima edición de Gamelab, que tendrá lugar en Barcelona, del 29 de junio al 1 de julio. Cliff Bleszinski, American McGee, Louis Castle (fundador de Westwood Studios) y el mítico Trip Hawkins (fundador de Electronic Arts y artífice la pionera 3DO) se dejarán caer por allí. ¿Te lo vas a perder? En Gamelab te esperan conferencias, mesas redondas, talleres, y mucho más. Ve reservando la fecha.


¿tu cuerpo te pide pasar
un verano extremo?
Suray Fernández
Ignacio Moreta
Gony Zubizarreta
Xtreme Campus
by Chupa Chups
consigue una beca
para ti y 2 amig@s en
chupachups.es
Chupa Chups
te está preparando no un verano
sino "el verano" de tu vida.
Ven al **Xtreme Campus de Chupa Chups**
y apréndelo todo sobre tus deportes
extremos favoritos: snow, skate o surf.
Y además podrás participar en una *masterclass*
de lujo con los mejores *riders* del momento
y ganar fantásticos regalos.
¡Te esperamos!
ARTSURFCAMP
UNGRAVITY
FREESTYLE COMPANY
http://www.facebook.com/chupachups.spain





EL CAMPEÓN TOMA EL MANDO. El tenista Carlos Moyá asistió a la gran final y fue el encargado de entregar los premios a los finalistas.



TERCER Y CUARTO PUESTO. Para abrir boca, poco antes de la gran final asistimos a este disputadísimo encuentro.



LA GRAN FINAL. El madrileño Francisco Javier Peso, en primer término, se acabó imponiendo al polaco Tomás Rafael Swierk.

Torneo Virtua Tennis 4 Mutua Madrid Open by PlayStation 3

El pasado domingo 8 de mayo, coincidiendo con la gran final entre Rafa Nadal y Novak Djokovic en el Master 1000 Madrid Open, se disputó el primer torneo ***Virtua Tennis 4 Mutua Madrid Open by PlayStation3*** en La Caja Mágica.

Ante más de mil personas que abarrotaron las gradas de la pista número 3, el madrileño Francisco Javier Peso y el polaco Tomás Rafael Swierk se citaron sobre la tierra para dirimir el título después de diez días de competición. Tras un intenso partido en el que cada jugador mostró lo mejor de su repertorio tenístico, el representante español fue más diestro con el mando *PS Move* proclamándose vencedor absoluto de este singular torneo.

El tenista mallorquín y antiguo número uno del mundo Carlos Moyá, que recientemente decidió dejar la raqueta, asistió a la gran final y fue el encargado de hacer entrega de los premios a los ganadores.

El campeón, que se embolsó nada menos que 5.000 euros, se mostró feliz después de su conquista: ***«Me inscribí en el torneo para divertirme porque me gusta el tenis, pero sin darme cuenta me he visto en la final después de ganar a todos mis rivales»***. Este jugador de 28 años se ha comportado sobre la pista como un verdadero profesional: ***«He intentado subir a la red todo el partido para forzar los errores de mi rival. He centrado mi juego en esa estrategia y ha tenido un buen resultado».***

Como gran colofón a este primer torneo, Carlos Moyá disputo un partido con *PlayStation Move* y *Virtua Tennis 4* con un afortunado espectador.



GRUPO ZETA LANZA LA NUEVA REVISTA INFANTIL DE GERONIMO STILTON

Incorpora elementos interactivos como tufos, olores, tintas y mensajes, que la convierten en un producto novedoso, sensorial, lúdico-educativo y con mucha aventura y diversión

Ediciones Reunidas, de Grupo Zeta, ha lanzado el mensual infantil Geronimo Stilton Revista Oficial, basado en el ratón más exitoso de la literatura infantil. Los libros del famoso ratón periodista salieron al mercado en el año 2000 y, desde entonces, se han publicado en 35 idiomas y en 150 países. Sólo en España, se han vendido más de 5 millones de ejemplares publicados por Planeta. Este lanzamiento se produce tras un acuerdo entre Grupo Zeta y la empresa italiana Atlantyca S.p.A., empresa que gestiona en exclusiva a nivel internacional la propiedad Geronimo Stilton.

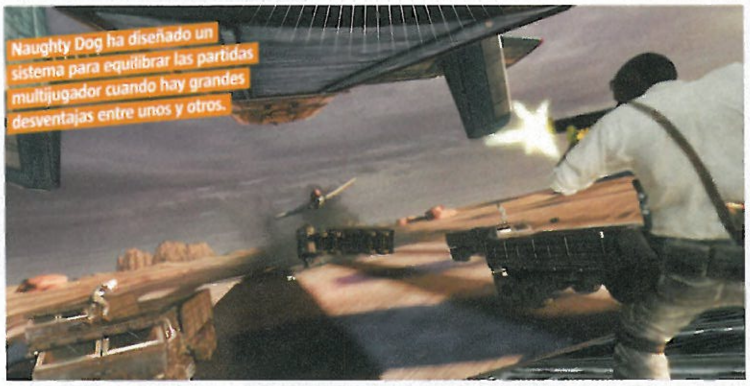
La nueva revista –dirigida a chicos y chicas de hasta 11 años- une el concepto de magacín infantil de actualidad con elementos interactivos, como la incorporación de tufos y olores, así como de tintas y mensajes que se descifran mediante una lupa mágica que se regala en cada edición de la revista. Se trata de un concepto de producto novedoso, sensorial, lúdico-educativo y con mucha aventura y diversión.

Geronimo Stilton Revista Oficial, que cuenta en su número 1 con 68 páginas, incluye informaciones sobre el personaje, reportajes llenos de humor y travesuras sobre vampiros, fantasmas y otros espantos, noticias de actualidad, secciones de historia, de inglés y contenidos ideados para promover la actividad como recetas de cocina o manualidades, entre otros muchos. Cada número se acompañará de una promoción, que en el lanzamiento consiste en una diana magnética.

Con una tirada inicial de 70.000 ejemplares y un precio de lanzamiento de 3,50 euros, la nueva revista está dirigida por Mireia Blasco, quien también está al frente de la publicación infantil Cartoon Network Magazine, que lanzó Grupo Zeta en 2001.

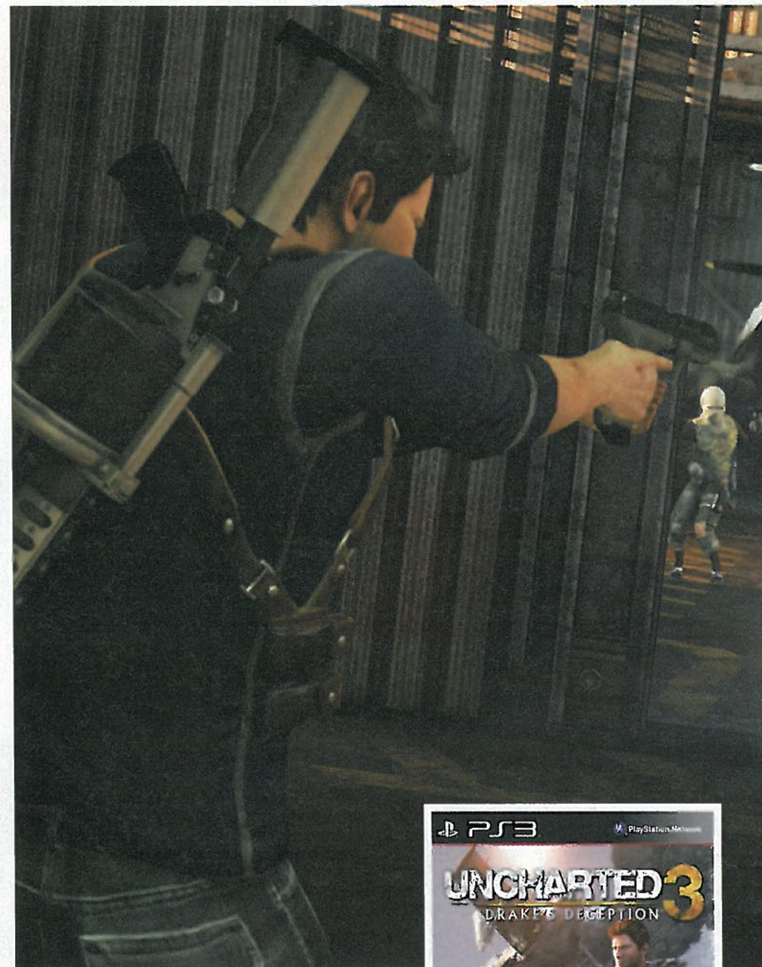
Actualmente, sobre el personaje de Geronimo Stilton se emite una serie en el canal Boing TV, y también se ha estrenado un musical de gran éxito.


SÉ TESTIGO DEL
MOMENTO QUE CAMBIÓ
NUESTRO MUNDO
X-MEN
PRIMERA GENERACIÓN
WWW.XMENPRIMERAGENERACION.ES
MARVEL
3.6.11



Naughty Dog ha diseñado un sistema para equilibrar las partidas multijugador cuando hay grandes desventajas entre unos y otros.







Drake's Deception es el subtítulo original, como puedes ver en la carátula PAL.

PS3

Compañía
Sony C.E.
Programador
Naughty Dog
Género
Aventura

Uncharted 3
La Traición De Drake

Naughty Dog apuesta fuerte por el multijugador On-line

Hay infinidad de aventuras dentro del catálogo de juegos de **PlayStation 3**, pero pocos -por no decir ninguno- presumen de tener decentes modalidades multijugador On-line. Si los juegos **Lego** se caracterizan por ser la mejor licencia -en formato aventura- que tiene juego cooperativo local, ***Uncharted 3*** se coronará como la mejor aventura con opciones cooperativas y competitivas en Red. **Naughty Dog** quiere demostrar que estas modalidades no son solo cosa de los *shooters* en primera persona, y para ello está desarrollando diferentes opciones *multiplayer* partiendo de la sorprendente calidad gráfica del modo Historia, así como de la extraordinaria jugabilidad de la que hace gala la saga. Así pues, con una estética cinematográfica (que podrás disfrutar en 3D si dispones de un televisor con tecnología estereoscópica) que recrea el árido desierto de Arabia, incluidos espejismos y efectos de distorsión causados por el ardor que desprende el asfalto, podrás jugar en On-line a las siguientes modalidades: *Deathmatch* con tres y cinco equipos, *Free for all* con un amplio y mejorado modo de cooperación en el que cada jugador participará de manera independiente y un modo a pantalla partida para dos jugadores. Pero lo mejor es que los desarrolladores han incluido un sistema de equilibrio y el *Buddy System*. El primero permite que las partidas se igualen en el caso de que existan grandes desventajas, ofreciendo tiempo extra o muerte súbita, y el segundo (sistema de amigos) ofrece la posibilidad de saber en todo momento dónde están localizados los miembros de tu equipo. Asimismo, se ha diseñado un mecanismo de personalización de personajes con una amplia variedad de opciones con las que crear tu propio estilo de juego. De tal modo que se podrán hacer infinitas combinaciones de armas, a las que podrás incluso añadir mejoras. Todo ello forma parte de las recompensas, por

A LA VENTA EN OTOÑO







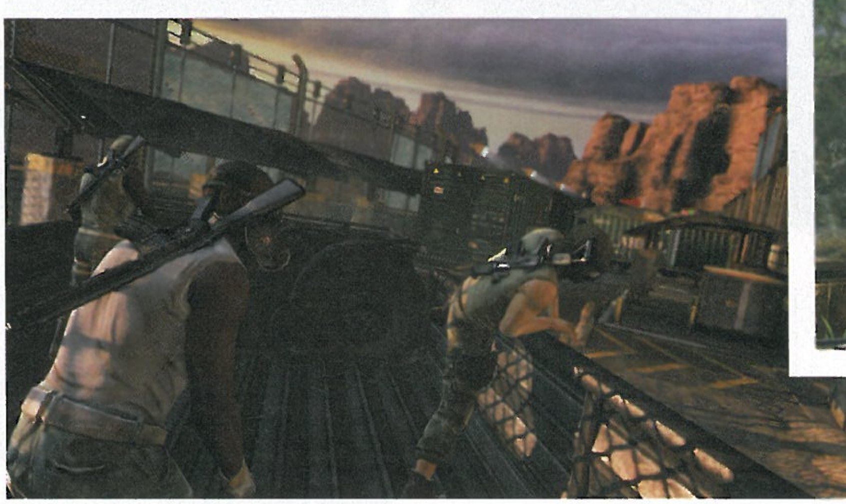


¡DE CINE!

Cada uno de los escenarios ha sido recreado con minucioso detalle con el fin de alcanzar una calidad cinematográfica asombrosa, tanto en el modo para un jugador como en las diversas opciones multijugador. Además, pocas veces se ha conseguido una sensación real de amplitud y profundidad, tanto en altura como en extensión.







En esta tercera entrega de Uncharted se han incluido modos multijugador On-line cooperativo y competitivo. De tal modo que encontrarás las siguientes opciones: 3 Vs. 3, 5 Vs. 5, Free for all (en el que cada usuario jugará de manera independiente) y un modo a pantalla partida para dos jugadores. Todas las modalidades conservan la estética cinematográfica.



Gráficamente está cuidado hasta el más mínimo detalle. Se han creado efectos de distorsión de la imagen causados por el calor del asfalto, e incluso los espejismos típicos del desierto.



Cuantos más logros obtengas, más dinero conseguirás para comprar nuevas armas y herramientas con las que mejorarlas.



Con las medallas conseguidas podrás hacerte con ventajas temporales y mejores armas, entre otras muchas cosas.



Casi todos los escenarios están inspirados en Arabia Saudí, pero también habrá otros como un castillo derruido en Francia.



En el multijugador cooperativo Free for all cada jugador podrá participar de manera independiente.





lo que cuantos más logros y medallas consigas, más mejoras realizarás.

¿Te ha gustado cómo ha quedado tu personaje y lo que has hecho durante la partida? Pues bien, con las herramientas de edición -que también se han incluido- podrás hacer un vídeo y subirlo a *Facebook* y *Youtube* directamente. Como puedes ver podrás disfrutar y compartir con los demás jugadores de **Uncharted 3** de muy diferentes maneras. Y si quieres comprobarlo tú mismo, a partir del 28 de junio hasta el 13 de julio estará disponible en *PlayStation Network* una *demo* con las anteriores opciones multijugador mencionadas (si eres usuario de *PlayStation Plus,* o tienes *inFamous 2*, te podrás hacer con la *demo* mucho antes).

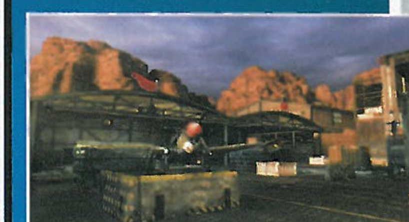
Uncharted 3: La Traición De Drake alcanzará una nueva dimensión jugable no sólo en *multiplayer*, pues no hay que olvidar que el modo para un jugador también contiene los ingredientes necesarios como para mantenerte pegado de principio a fin al *DualShock 3*. Y es que se trata de una aventura con grandes dosis de acción y una trama tan atrayente como el mejor *best seller* del momento. Nathan Drake esta vez se ha propuesto encontrar la legendaria ciudad perdida, conocida como *Atlantis de las Arenas*, supuestamente enterrada en el corazón de Rub' al Khali, desierto de Arabia Saudí. Pero las pistas que posee no solo le llevarán a seguir los pasos de Lawrence de Arabia, si no que le conducirán hasta un secreto aún mayor que le pondrá al límite.

Si con anteriores entregas **Naughty Dog** vendió más de 5 millones de unidades, todo apunta a que con **Uncharted 3** duplicará las cifras. Pero aún queda mucho pasa saberlo; otoño es la fecha prevista para su lanzamiento. *Anna*

LOCALIZACIONES

Si la primera aventura de Nathan Drake se caracterizó por unos frondosos entornos llenos de vegetación y la segunda por la gélida nieve, esta se identificará por sus áridos y desérticos escenarios. Salvo la vegetación que podrás contemplar en los alrededores del castillo en ruinas en Francia donde comienza la aventura, el resto de escenarios están ambientados en la Península Arábiga.



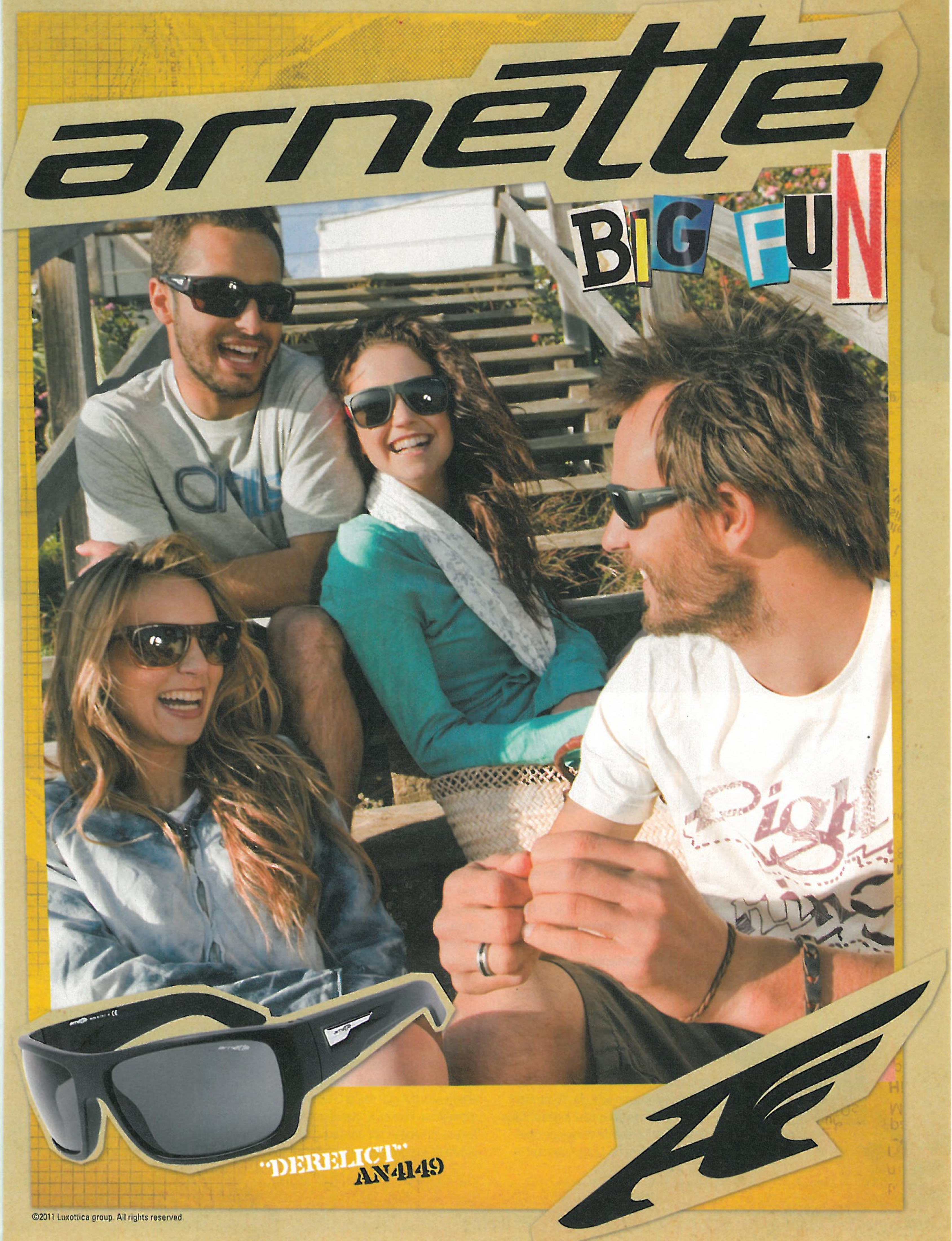











arnette
BIG FUN
"DERELICT"
AN4149

News ÚLTIMA HORA









No estamos ante un juego plano. Todo a nuestro alrededor está repleto de vida con detalles impagables de la propia CPU.

Los efectos de luz dotan de realismo al juego. Veremos los rayos atravesar las nubes o las ventanas.

PS3

Compañía
Electronic Arts
Programador
DICE
Género
FPS

Battlefield 3

Llega la nueva generación en los FPS con la tecnología del mañana

El trono por el reinado en los *FPS* tendrá un serio candidato este año. Los suecos de **DICE** amparados por **Electronic Arts** quieren derribar los cimientos del género con su ambicioso ***Battlefield 3***. Ambientado en la guerra moderna controlaremos a un soldado de élite de EE.UU. que para sobrevivir deberá trabajar en equipo. Aquí no seremos un soldado invencible, sino que estaremos en un conflicto realista, sumamente crudo, donde multitud de soldados librarán batalla a nuestro lado.

Inspirándose en películas como *Black Hawk Derribado* se lanza al jugador hacia una montaña rusa de situaciones que le catapultará hacia lugares de todo el mundo como Teherán, París o Nueva York. Y como nos tiene acostumbrados la serie, podremos recorrer los escenarios por tierra, mar y aire, en multitud de vehículos, incluidos cazas. El espectáculo visual baña cada uno de los momentos que dedicaremos a la Campaña del juego, en niveles con *scripts* que potencian el valor narrativo, y situaciones de acción jugable herederas del séptimo arte. La pirotecnia gratuita y la acción sin sentido no tienen cabida en la serie, para ello el jugador debe saber adaptarse al momento, leer el terreno y trabajar con la CPU, en una IA asombrosa. Pero en lo que destaca esta tercera entrega es por una tecnología propia de la siguiente generación, y esto viene gracias al nuevo motor gráfico *Frostbite 2*, la auténtica sensación del momento, que ofrece animaciones de escándalo, una gran escala de mapeado, un renderizado colosal, unos efectos de partículas e iluminación sobresalientes y un audio dinámico adaptable al escenario. Es asombroso contemplar la luz del sol traspasar ventanas y nubes, la destrucción de coberturas y elementos estructurales del escenario, el efecto de las ondas expansivas y, en general, un sistema de físicas que nos hacen sumergirnos en una auténtica película bélica interactiva. Y eso sin nombrar el excelente multijugador para 24 usuarios simultáneos. Vuelve el realismo, vuelve *Battlefield*. DaWei

A LA VENTA EN NOVIEMBRE



Una buena forma de eliminar a un escondido francotirador es derribando el edificio en donde se encuentra.

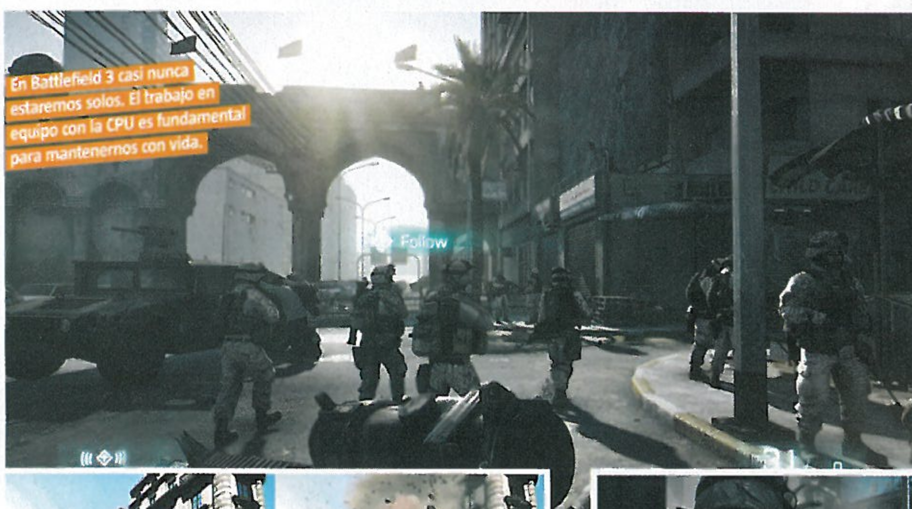




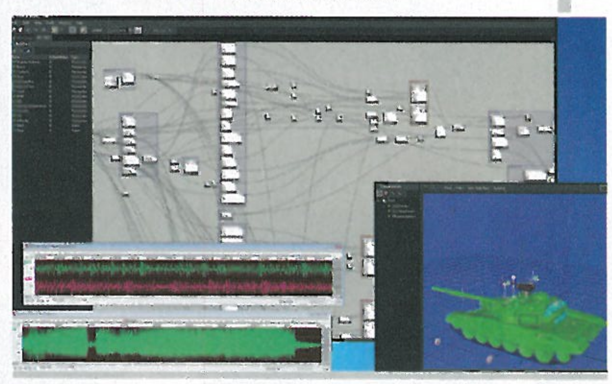




PINCELADAS BÉLICAS.
Partiendo de artworks se ha conseguido crear uno de los aspectos gráficos más atrayentes y únicos vistos en el género, y gran parte de culpa la tiene el motor Frostbite 2.



En Battlefield 3 casi nunca estaremos solos. El trabajo en equipo con la CPU es fundamental para mantenernos con vida.









DE FIFA A BATTLEFIELD.
El sistema de animación ANT ya ha sido utilizado en juegos de EA Sports para dotar de mayor realismo al movimiento de los jugadores. En Battlefield 3 tendremos un resultado sorprendente.



JUGABILIDAD DEMOLEDORA.
Los efectos de destrucción de Battlefield 3 son un espectáculo visual. Dependiendo del arma usada podremos eliminar elementos estructurales del escenario. Atento al sistema de física y partículas.



PS3

Compañía
2K Games
Programador
Gearbox Software
Género
Acción

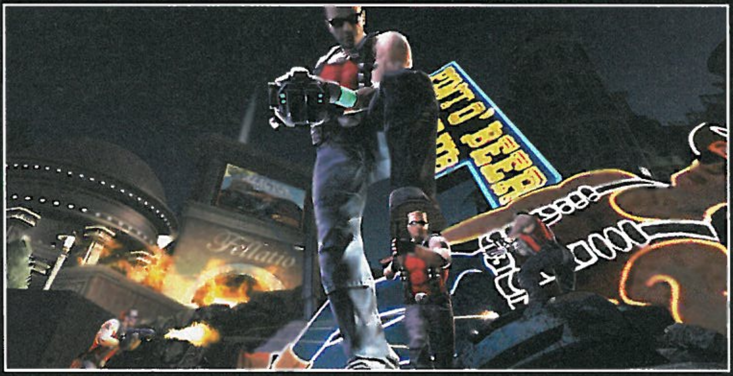
A LA VENTA EN **JUNIO**







Aunque no hemos llegado a probarlos, habrá jetpacks como los del Duke Nukem clásico, pero solo en modo multijugador.



Una de las armas más grotescas del juego es el reductor de tamaño, con el que podrás pisotear a tus rivales.



Algunos mapas del multijugador son remakes de mapas clásicos, como la hamburguesería o el club de striptease.











Duke Nukem Forever

Parece que esta vez no hay quien lo pare: Duke vuelve, y trae multijugador

Desde el primer momento en el que nos sentamos a catar el multijugador del eternamente retrasado ***Duke Nukem Forever***, en **Take 2** nos pidieron que lo contempláramos como lo que era: un mero regalo para los fans de Duke y un sencillo homenaje al estilo de los modos multijugador de los viejos tiempos. El punto fuerte de ***Duke Nukem Forever*** es su modo Historia y este multijugador es una simple excusa para unas cuantas horas de diversión descerebrada masacrando amigos como en los viejos tiempos. Por eso, en **Gearbox** no han forzado la maquinaria técnica con estos modos y se han preocupado de algo tan elemental como que el multijugador resulte tan frenético, sencillo y divertido como en los tiempos del *Quake* y demás hitos de la masacre On-line primitiva. ¿Nuestra impresión? Lo han conseguido. El multijugador solo aceptará a ocho jugadores simultáneamente, divididos en dos grupos de cuatro (rojos y azules) para los modos por equipos. Los modos son muy clásicos y sencillos: *Dukematch* es el esencial «todos contra todos», y en él tendremos disponibles buena parte de las armas clásicas de la saga: el reductor de tamaño (con la posibilidad de pisotear vilmente a los contrincantes), el congelador que convierte a los enemigos en estatuas de hielo o el infalible *Devastator*. Otro modo es el *Team Dukematch*, que también responde a las características del clásico «todos contra todos» por equipos. *Hail to the King* es la versión Duke del Rey de la Colina, con dos grupos disputándose una zona. Pero el modo que nos pareció más inequívocamente *Duke Nukem* fue *Capture the Babe*, una competición por equipos de llevar *strippers* de un lado a otro del escenario. Las chicas, mimosas y equívocas, se dejarán manosear, estorbarán al Duke que cargue con ellas y habrá que azotarlas cariñosamente para que recobren la compostura. Un toque picantón para un brutote que no ha perdido chispa con el paso de los años. ***John Tones***







Es innegable la creatividad e imaginación de los desarrolladores de Insomniac. Con cada entrega siguen sorprendiéndonos no solo con las armas, sino también con las criaturas a las que deberemos enfrentarnos.

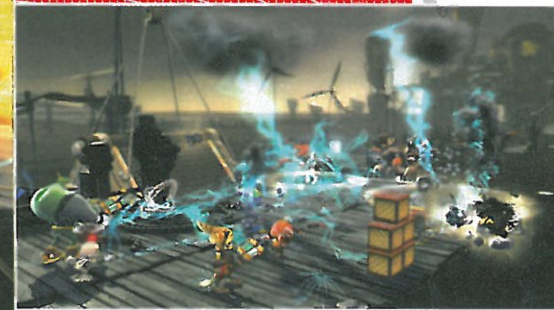


¿DÓCILES CRIATURAS?

Los enemigos de la derecha son los distintos tipos de criaturas con los que te cruzarás a lo largo de la aventura. Captúralos y quedarán registrados para su posterior observación (ninguno tiene desperdicio). El de la izquierda es un enemigo más sofisticado tipo Transformer.







La espectacularidad que ocasionarán las explosiones de los disparos de los cuatro no tiene precedentes en la saga.



Ratchet, Clank, el Capitán Qwark y el Dr. Nefarious son los cuatro personajes que se podrán controlar.



Aún desconocemos las armas de que dispondremos, pero la que usa Ratchet en esta pantalla apunta maneras...





UNA MEZCLA DELICIOSA.

Ambas imágenes son bocetos dibujados por los desarrolladores de Insomniac. Como siempre, son unos genios integrando extravagantes enemigos (algunos irrisorios como este, un cangrejo con tentáculos) con austeros escenarios. Sin duda, una mezcla deliciosa.

PS3

Ratchet & Clank All 4 One

Compañía
Sony C.E.
Programador
Insomniac Games
Género
Aventura Shooter

El nuevo lema de Insomniac, Compartir es Vivir, nos ofrecerá grandes momentos

Más delgado, fibroso, con un traje más futurista y con un gesto menos de peluche, Ratchet se embarca en una nueva aventura en **PS3**, esta vez no solo acompañado de su inseparable amigo Clank, sino de otros dos habituales en la saga: Qwark y el Dr. Nefarious. Sí, has leído bien, el eterno enemigo de Ratchet se alía con él en esta nueva entrega, pues una extraña máquina diabólicamente destructiva se ha empeñado en hacer realidad aquello que Nostradamus predijo: el fin del mundo. Así pues, la gran novedad es que por primera vez hasta cuatro usuarios podrán jugar de manera simultánea la Historia principal en modo local o en Red. Como en todo juego cooperativo, cada personaje posee unas habilidades especiales que le permitirán afrontar determinadas misiones. Y cuando los cuatro actúan con arma en mano, el torrente de balas y fuego cruzado será tan brutal que lo que verás en pantalla es pura espectacularidad. Una espectacularidad que se verá magnificada si posees un televisor con tecnología estereoscópica. La mayoría de las pantallas que lucen estas dos páginas son solo un vago reflejo de lo que realmente es ***All 4 One*** en *gameplay*... **Insomniac Games** esta vez ha querido que sus fans participen de manera activa diseñando un traje para el Capitán Qwark y otro para el Dr. Nefarious. De entre los recibidos, la compañía elegirá los mejores y aparecerán en el juego. Los afortunados creadores recibirán una copia impresa personal del diseño firmada por los desarrolladores del juego. Aún queda mucho para su lanzamiento (se prevé para el tercer trimestre de 2011), pero por las pantallas que poco a poco van desvelando nos podemos hacer una idea de que posiblemente ***All 4 One*** sea el *R&C* que más risas nos proporcione gracias a la posibilidad de compartir con tres amigos explosiones, armas imposibles y enemigos extravagantes... *Anna*

A LA VENTA EN
OTOÑO

PS2 PS3 PSP

ZONA J

Videojuegos que nunca traspasarán nuestra fronteras, lanzamientos de temática original, excesivamente originales, títulos prohibidos... ¡ATRÉVETE a cruzar la frontera de lo imposible!

Por The Elf

SNK ARCADE CLASSICS 0



¿Quieres saber a qué se dedicaba la compañía SNK antes de su todopoderoso sistema Neo-Geo?

Lanzamiento
21 04 2011



PSP
Compañía **SNK Playmore**
Desarrollador **SNK Playmore**
Género **Recopilación**



20 CLASICAZOS AL MÁS PURO ESTILO SNK. Desde el menú principal accederemos a las 20 recreativas y a una galería con 168 melodías y todo tipo de material gráfico (67 artes) de las coin-op.



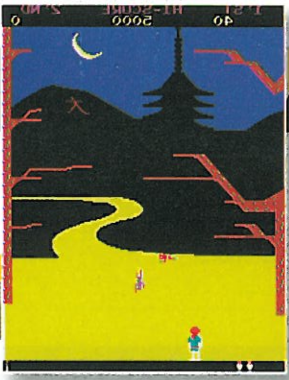
GAME.SNKPLAYMORE.CO.JP/OFFICIAL/AC0/

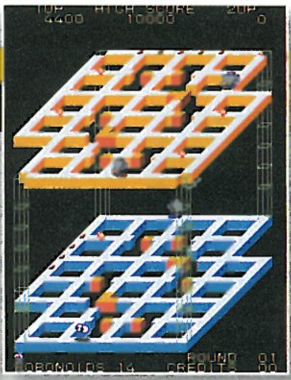
Con el *Arcade Classics Vol. 1*, **SNK** (**Shin Nihon Kikaku**) ponía a nuestra disposición 16 clásicos de **Neo-Geo**. Pero la etapa que transcurría de 1979 a 1989 quedaba sumida en el olvido, y con ella algunos de los *arcades* más legendarios de la compañía con sede en Osaka. El volumen 0 nos narra el cincuenta por ciento de esa etapa iniciática con un total de 20 recreativas dispares en desarrollo, apariencia y calidad: desde *arcades* de ensueño a auténticas rarezas de difícil clasificación. La historia comienza con ***Sasuke Vs. Commander*** (tercera recreativa de **SNK**), un *Space Invaders* en el que tendremos que abatir ninjas. ***Marvin's Maze***, es un cruce afortunado entre *Crystal Castles* y *Pac-Man*, con escenarios isométricos, plataformas deslizantes, disparos y muy adictivo. Le llega el turno a los dos primeros *shooters*, ***Vanguard II***, multidireccional y similar a *Time Pilot '84* pero de menor calidad, y ***HAL 21***, vertical, sospechosamente parecido a *Xevious* pero con dos jugadores simultáneos y más intenso. Y entonces llegó ***T.A.N.K*** o *TNK III*, el primer gran *hit*, un *shooter* multidireccional en formato tanque (de ahí bebió posteriormente la saga *Ikari*), con *final bosses*, mapeado con rutas opcionales y en el que se utilizaba un *joystick* giratorio, bien emulado por los botones L y R de **PSP**. Otro *shooter* vertical, ***ASO*** (***Armored Scrum Object***) también conocido como *Alpha Mission*, tan ambicioso como incomprensible en temas de armamento y *power-up*. Ahora le toca el turno al primer ***Ikari Warriors*** y a su secuela ***Dogosoken*** o *Victory Road*, auténticos mitos de los salones recreativos, *joysticks* giratorios incluidos, dificultad de pura cepa y banda sonora reconocible. Mucho mejor el original que su secuela, excesivamente abstracta. Y por fin ***Athena***, la rechoncha guerrera y sexy protagonista de un colorista, curioso y difícil *arcade* con toques de aventura y RPG. Un año después *Athena* volvería al estrellato con ***Psycho Soldier***, puro *shooter* de desarrollo horizontal para dos jugadores simultáneos. Seguimos con ***Bermuda Triangle***, *shooter* vertical de ida y vuelta con naves de tamaño gigantesco, para pasar a los tres juegos deportivos del *pack*: ***Touchdown Fever***, ***Gold Medalist***, con nueve pruebas y cuatro jugadores simultáneos y ***Super Champion Baseball***. En 1987 destaca ***Guerrilla War***, un *Ikari* con gráficos de alta calidad, más tanques, más control rotativo y un poderoso apartado audio. Otros tres *beat'em-up* de leyenda: en formato horizontal, el difícil y atractivo ***P.O.W.*** (***Prisoners Of War***), el espectacular ***Ikari III: The Rescue***, con personajes de tamaño descomunal, y ese clon de *Street Fighter* llamado ***Street Smart***, en el que destacaban los cuatro luchadores simultáneos y unas animaciones sorprendentes. Y concluimos el repaso con uno de los mejores, el legendario *shoot'em-up* ***Prehistoric Isle In 1930***, y con el peor, ***SAR*** o ***Search And Rescue***, un laberíntico, confuso e intrascendente *shooter* multidireccional.

MIS FAVORITOS SON...



IKARI WARRIORS (1986). A pie o en tanque, solo o acompañado, surcar la jungla de Ikari Warriors es una de las experiencias más genuinas de SNK. La emulación de los joysticks giratorios con los botones L y R está muy conseguida.


SASUKE VS. COMMANDER (1980)


MARVIN'S MAZE (1983)

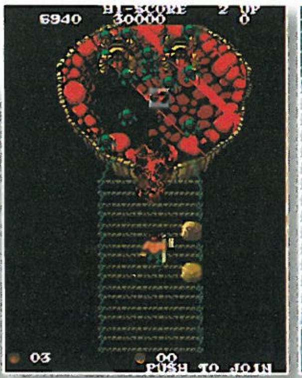

VANGUARD II (1984)


HAL 21 (1985)


T.A.N.K (1985)

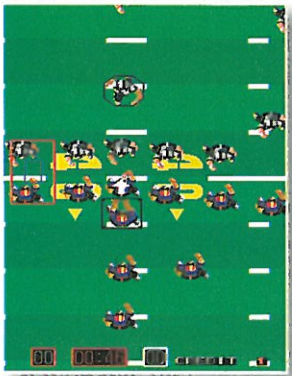

ASO: ARMORED SCRUM OBJECT (1985)


ATHENA (1986)

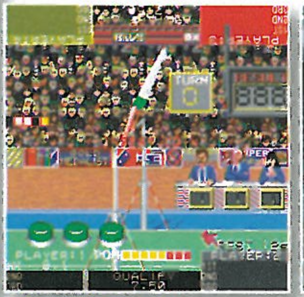

DOGOSOKEN-VICTORY ROAD (1986)


BERMUDA TRIANGLE (1987)


PSYCHO SOLDIER (1987)


TOUCHDOWN FEVER (1987)


GUERRILLA WAR (1987)


GOLD MEDALIST (1988)


IKARI III: THE RESCUE (1989)


SUPER CHAMPION BASEBALL (1989)


STREET SMART (1989)


SAR: SEARCH AND RESCUE (1989)

20 recreativas, algunas totalmente legendarias, de la primera etapa de SNK



P.O.W. PRISONERS OF WAR (1988). Tras la entrañable escena de la evasión nada más comenzar el juego, comienza una ensaladilla infinita de puñetazos, patadas y saltos con uno o dos jugadores simultáneos y resistentes final bosses. Calidad gráfica cercana a Neo-Geo.



PREHISTORIC ISLE IN 1930 (1989). A mi modesto entender, el mejor de la recopilación. Un shoot'em-up que lo tiene todo: jugabilidad perfecta, escenarios de ensueño, mid y final bosses antológicos y los recuerdos de una época gloriosa.

Rarómetro

Una mezcla al 50 por ciento de coin-op legendarias (Ikari Warriors, Prehistoric Isle, P.O.W., etc.) y auténticas rarezas.

??????????

Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Actualidad PSN

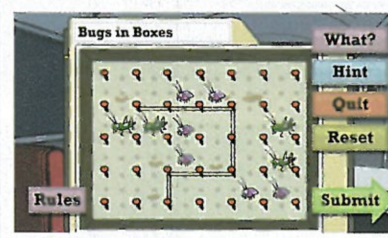


UNDER SIEGE

Un grupo de héroes contra todo un ejército

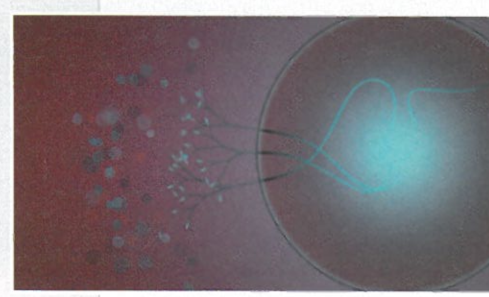
Después de casi tres años de producción (se dice pronto, sobre todo teniendo en cuenta que se trata de un juego descargable), está casi a punto de ver la luz este título de estrategia y acción en tiempo real. Obra de los estudios **Seed**, en él un pequeño grupo de héroes lucha contra un ejército invasor. El juego está ambientado en un mundo de fantasía medieval y sigue la historia de Eirik, Kari y Asgeir, y está diseñado para ser jugado tanto con *DualShock 3* como con *PlayStation Move*. Cuenta con un potente editor integrado que constituye una de sus mayores bazas, ya que permite al jugador crear sus propios niveles de una forma sencilla. Otras características interesantes son los gráficos a 1080p de resolución y el soporte para dos jugadores simultáneos a través de la pantalla partida. Además, se podrá descargar gratuitamente su cómic.





PUZZLE AGENT

El conocido estudio **Telltale Games**, autores de los *remakes* de *Monkey Island* y *Sam & Max* lanzarán el próximo mes una nueva serie episódica basada en una licencia original. De nuevo la aventura gráfica será su rasgo distintivo, aunque como su nombre indica los rompecabezas de todo tipo estarán a la orden del día, así como el humor más absurdo.



EUFLORIA

El estudio independiente **Omni System Limited** presentará dentro de pocas novedades su debut en forma de título descargable para **PlayStation 3**. ***Eufloria*** es un juego de exploración espacial y conquista, y ha sido definido por sus creadores como un auténtico trabajo de amor. Cuenta con un importante componente estratégico, aunque su desarrollo aún es un misterio.

ÚLTIMA HORA EN EL ESTADO DE PSN

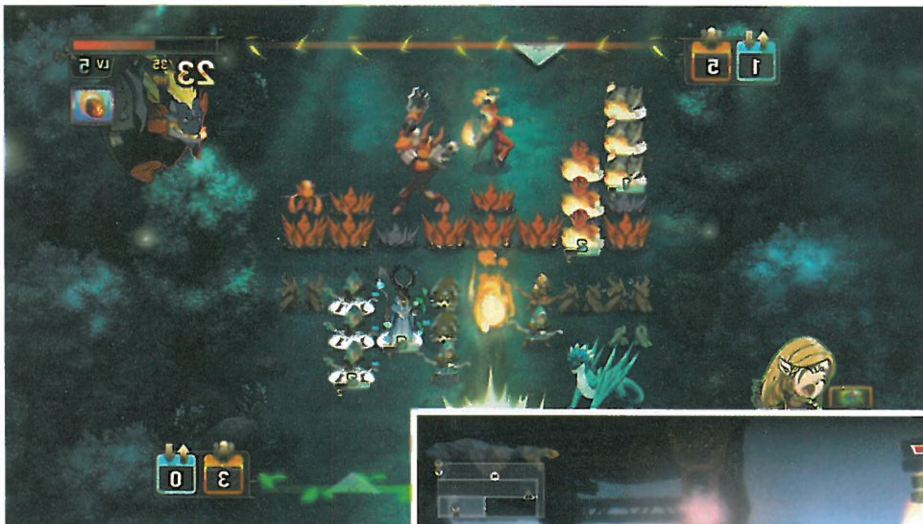
Sony C.E. se esfuerza porque todo regrese a la normalidad lo antes posible

Como ya sabréis al ser usuarios de **PlayStation 3**, desde mediados del pasado mes de abril **Sony C.E.** interrumpió el servicio de *PSN* debido a una incursión ilegal por parte de un grupo de *hackers* no identificados, que expuso los datos personales de millones de cuentas asociadas al servicio... A continuación os detallamos el último comunicado oficial de la compañía:

«Como muchos ya sabréis, hemos comenzado el trabajo de restablecimiento de los servicios On-line, llevando a cabo tareas de pruebas internas sobre el nuevo sistema. Aún estamos trabajando para confirmar la seguridad de la infraestructura de la red, y también trabajamos con determinadas entidades externas para ratificar con ellas la seguridad del sistema. Verificar la seguridad del sistema es indispensable para el proceso de restauración. Todavía se requieren controles exhaustivos adicionales y pruebas, y debemos completar ese proceso antes de poner 'On-line' los sistemas. Como nos habéis oído decir, nuestras máximas prioridades son la seguridad de la red y poder aseguraros que vuestros datos están a salvo. No restableceremos los servicios hasta que hayamos probado la fuerza del sistema en dichos aspectos. Cuando convocamos la rueda de prensa en Japón la semana pasada, basándonos en lo que sabíamos en aquel momento, esperábamos tener los servicios On-line restablecidos dentro de una semana. No éramos conscientes del alcance del ataque a los servidores de Sony Online Entertainment, y estamos 'aprovechando' esta oportunidad para llevar a cabo más pruebas sobre la tremenda complejidad del sistema. Sabemos que muchos de vosotros queréis jugar On-line, chatear con vuestros amigos y disfrutar de todos los servicios que tienen para ofrecer PlayStation Network y Qriocity; y creedme cuando os digo que estamos haciendo todo lo que podemos para hacer que esto ocurra. Os daremos más información en cuanto nos sea posible».

A esto podemos añadir que **Sony C.E.** ofrecerá de forma gratuita un mes de suscripción a *PS Plus* a todos sus usuarios, así como dos juegos a elegir entre una lista de 5 para **PS3** y dos de una lista de 4 en el caso de **PSP**.

Juegos descargables en PS3



MIGHT & MAGIC CLASH OF HEROES UBISOFT, 14,99 €.
Estrategia, RPG y combates por turnos en un título con mucho encanto.



RUSH 'N ATTACK: EX PATRIOT KONAMI, 9,99 €.
El soldado más veterano regresa en este espectacular remake.

PS3

1. THE FANCY PANTS ADVENTURES 9,99 €.
2. INVASIÓN A LA TIERRA: EL JUEGO 9,99 €.
3. RED JOHNSON'S CHRONICLES EPISODE 1 9,99 €.
4. FINAL FANTASY V (PSONE CLASSIC) 9,99 €.





SONIC THE HEDGEHOG 2 SEGA, 4,99 €.
La secuela del debut del erizo azul llega a superar al original.

MODNATION RACERS SONY C.E., 29,99 €.
Crea, comparte y juega, todo sobre cuatro alocadas ruedas.

Juegos descargables en PSP



FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLLECTION. SQUARE ENIX, 34,99 €.



BEN 10 ULTIMATE ALIEN COSMIC DESTRUCTION. NAMCO BANDAI, 29,99 €.



PATAPON 3. SONY C.E., 25,99 €.

Store

LOS MEJORES DESCARGABLES

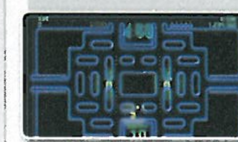

1. PLANTAS CONTRA ZOMBIS


2. RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE


3. MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES


4. ANGRY BIRDS


5. RUSH 'N ATTACK


6. PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX


7. HARD CORPS UPRISING


8. DUNGEON HUNTER ALLIANCE


9. RED JOHNSON'S CHRONICLES


10. INVASIÓN A LA TIERRA


GAME
Tu especialista en videojuegos
REVOLUTION BEGINS
13 DE MAYO 2011
BRINK
BRINKTHEGAME.COM
16
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
splash damage
Bethesda
Brink® © 2011 ZeniMax Media Inc. Brink, Bethesda Softworks, Bethesda, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Splash Damage Ltd. All Rights Reserved. Microsoft, Windows, el botón Inicio de Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft y "Games for Windows" y el logotipo del botón Inicio de Windows Vista son utilizados con licencia de Microsoft. "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PlayStation

Store

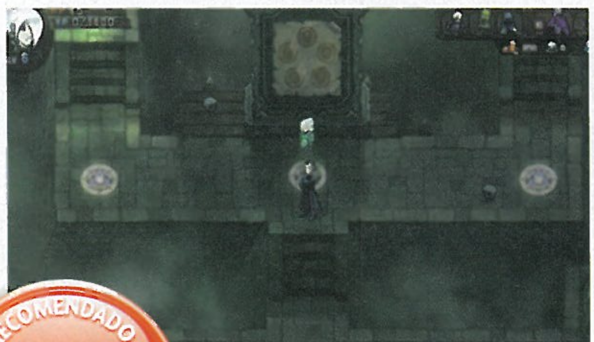
Analizamos todos los lanzamientos

14,99 €





El desarrollo de los combates es complejo al principio, pero una vez que te hagas con las normas no te costará superar las batallas.





Los enemigos emplearán todo tipo de elementos y argucias para hacer frente a tus fuerzas.

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

MIGHT & MAGIC
CLASH OF HEROES

Test

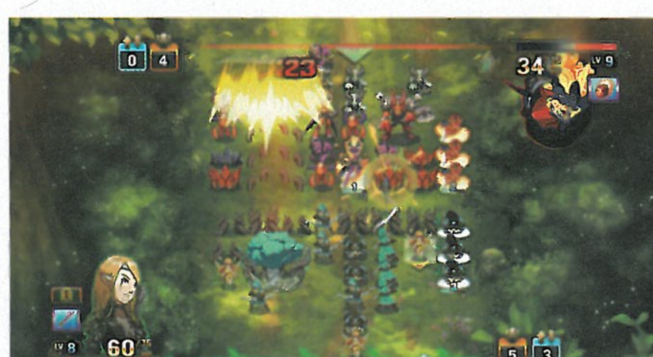
Género **Estrategia**
Compañía **Ubisoft**
Desarrollador **Capybara Games**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto **Castellano-inglés**

Este ***Clash Of Heroes*** que ahora llega a la tienda digital de **PlayStation 3** poco tiene que ver con la saga de *Might & Magic*, que, para el que no lo sepa, se trata de una veterana serie de RPG occidentales lanzados principalmente para PC y que utilizaban la primera persona al más puro estilo *Oblivion* y similares. Tanto la estética, ahora mucho más cercana al *anime*, como su desarrollo, una divertida mezcla de estrategia, RPG y *puzzle*, han sido renovados completamente.

Cuando apareció hace un par de años para una consola portátil de la competencia el juego ya sorprendió por su refrescante jugabilidad, algo que se ha mantenido intacto, e incluso se ha potenciado, en esta nueva encarnación. El meollo de su desarrollo son los combates de la armada del protagonista contra el ejército rival, que se desarrollan por turnos sobre un tablero dividido en casillas. Pero no pienses automáticamente en *Final Fantasy Tactics*, piensa más bien en *Puzzle Quest* y derivados, ya que las distintas unidades se comportan como piezas, y saber combinarlas para atacar y defender con eficacia es la clave de la victoria. Los elementos de RPG se incorporan mediante la evolución de los personajes principales (hay cinco en total, cada uno con su propia Campaña) y la cuidada historia de cada uno de ellos. El apartado gráfico también ha sido remozado, dibujando de nuevo sus *sprites* para adaptarlos a la alta definición, algo que salta a la vista por su colorido y belleza. Además, se ha incluido la opción de juego a través de PSN. *Alter Ego*



EXPLÓRALO TODO. Avanzando por el mapa general podrás encontrar recovecos ocultos que te recompensarán con cofres llenos de riquezas de todo tipo.



EVALUACIÓN

Una apuesta refrescante dentro del catálogo de PSN, que te hará darle al coco a base de bien si pretendes superar sus combates. La relación calidad precio es fantástica por todas las horas de diversión que puede proporcionar.

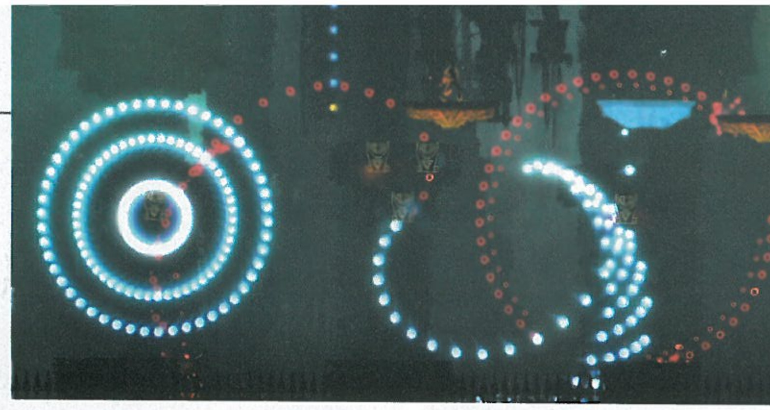
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,9	8,7	9,0	9,0	9,1	9,0

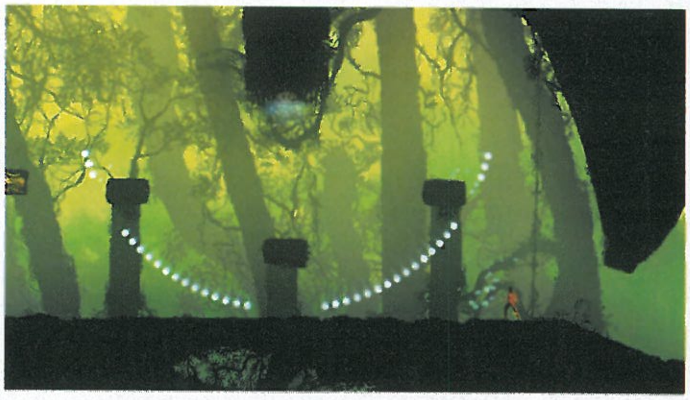
El nuevo acabado en HD hace que los gráficos luzcan espectaculares en PS3.

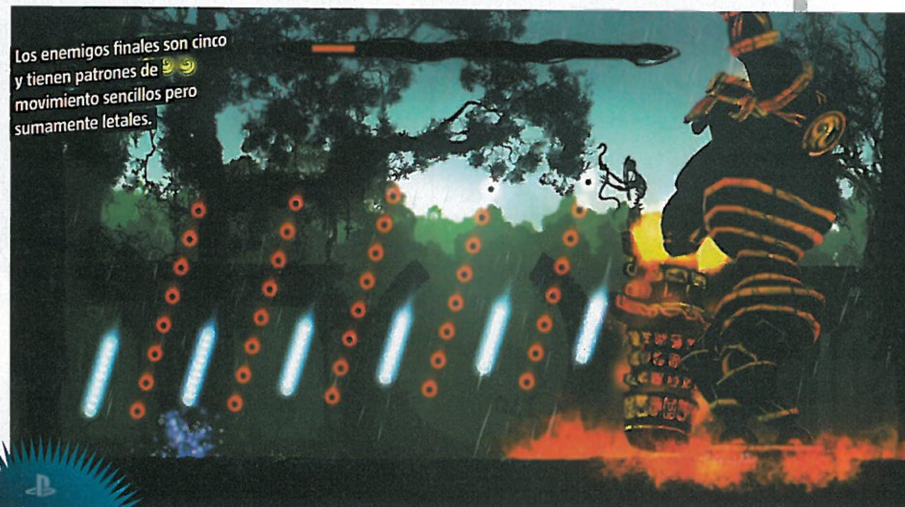
El sistema de combates es muy divertido, complejo y lleno de posibilidades.

PlayStation **Store**

Analizamos todos los lanzamientos







Los enemigos finales son cinco y tienen patrones de movimiento sencillos pero sumamente letales.





Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

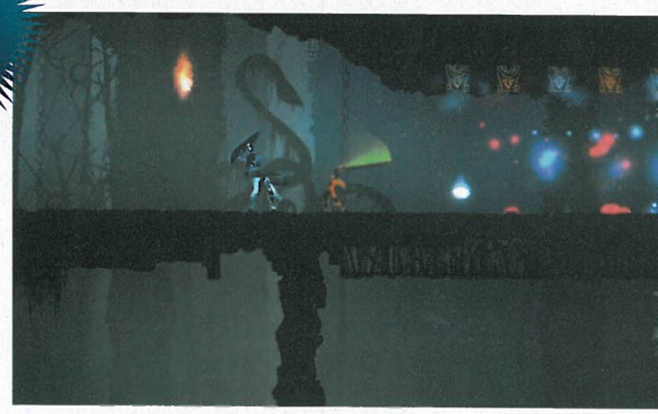
9,99 €

Test OUTLAND

Género **Acción**
Compañía **Ubisoft**
Desarrollador **Housemarque**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-Voces **Castellano-inglés**

El último juego de los fineses **Housemarque** (responsables de los también sensacionales *Super Stardust HD* y *Dead Nation*) es una pequeña maravilla que toma elementos prestados de una buena cantidad de clásicos muy dispares entre sí. Así, puede presumir de inspirarse en la mecánica de alternancia bicolor del mítico *Ikaruga*, pero también en los extensos mapeados y la necesidad de explorar para encontrar mejoras que abran caminos de *Super Metroid*. ***Outland*** es un juego de plataformas y acción, pero también está claro que se ha revisado con ojo clínico las enseñanzas y ritmo del *Prince Of Persia* clásico.

El resultado es que, pareciéndose un poco a todos ellos, ***Outland*** es un juego único, casi extraordinario: su acabado gráfico, mezcla de modernidad (como una secuela tribal de *Tron* ambientada en la jungla) y sombras chinescas le da una personalidad única a un título que, por encima de todo, es veloz, fluido y muy divertido de jugar. Suficientemente accesible para los novatos, los jugadores veteranos encontrarán un desafío profundo y serio en sus intrincados últimos niveles, en los que hay que alternar los colores rojos y azul de la piel de nuestro personaje para resultar inmune o dañino a determinados obstáculos y enemigos. Sumémosle los niveles *arcade* (rediseñados para buscar en ellos máximas puntuaciones) y los cinco niveles cooperativos (para jugar On-line con otro amigo, cada uno de caracteristicas propias y todos muy intensos) y tendremos un juego original, de calidad y que vale cada uno de los diez euros que cuesta. *John Tones*



Atento al color de los enemigos y los obstáculos. Al principio no tendrá demasiada importancia, pero según avances, controlar el cambio de rojo a azul será básico.



El juego combina con gusto y originalidad la acción plataformera con la exploración sencilla en busca de habilidades y llaves al estilo Super Metroid.

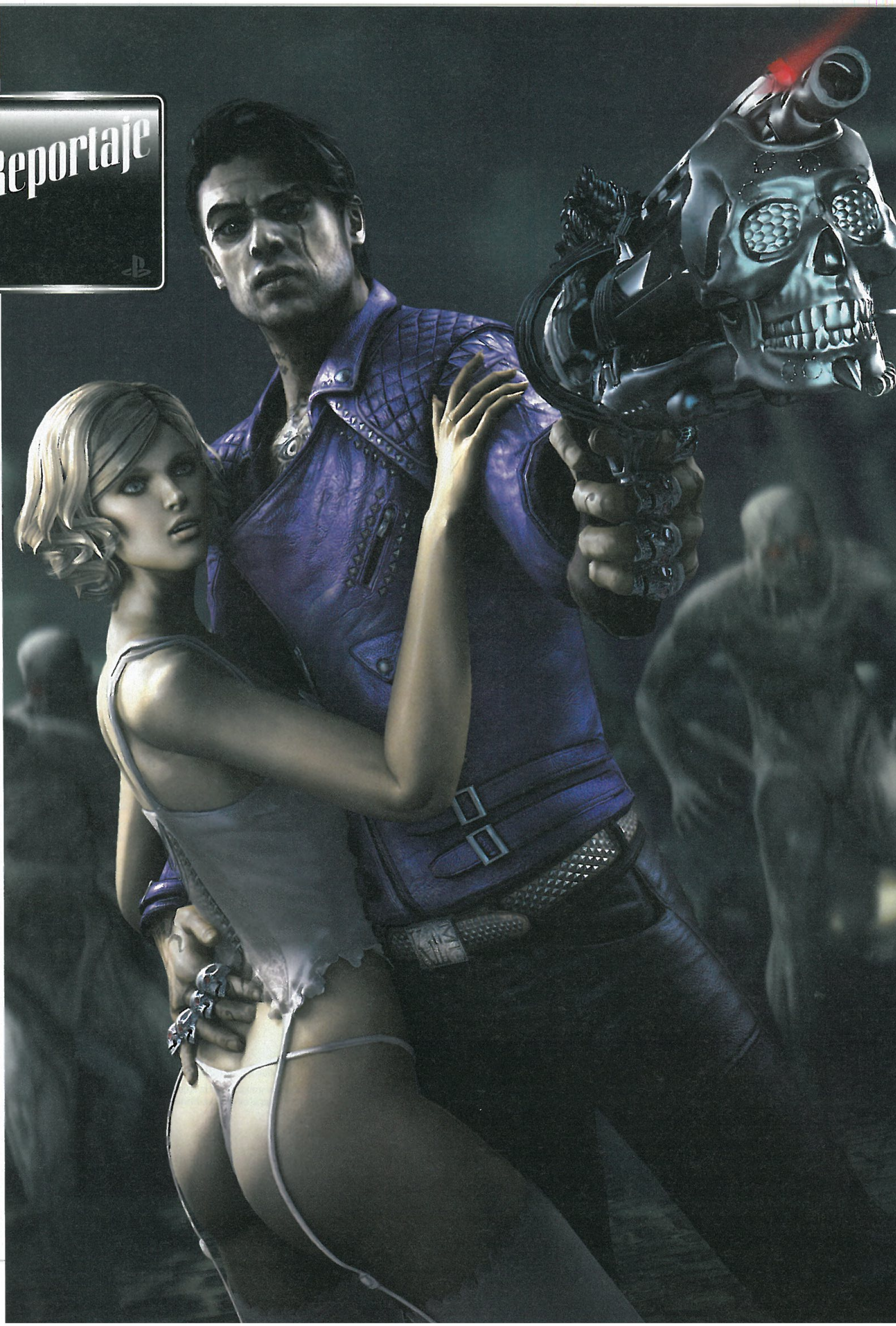
EVALUACIÓN

Fascinante estética y mecánica muy pulida y trabajada (nunca te sentirás traicionado por unos controles poco precisos en Outland), el último juego de Housemarque es una pequeña joya digna de figurar entre lo mejor de la Store.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,9	8,0	9,2	8,9	8,0	9,2

Sencillos, pero con un estilo único, versátil y que desborda carisma.

El Modo Historia te tendrá ocupado. Súmale los desafíos Arcade y Cooperativo.

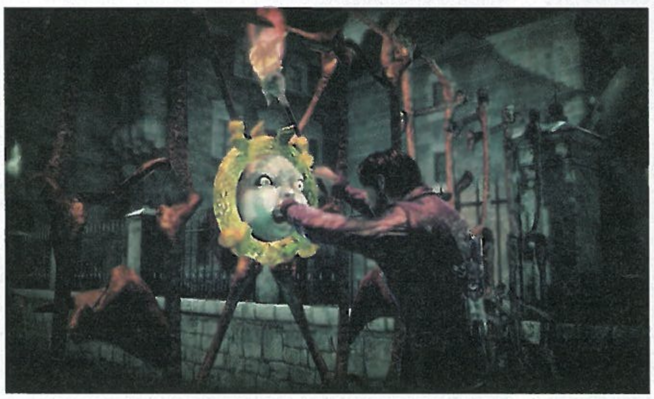


Por Nemesis



El eterno mito de Orfeo (el héroe que desciende al infierno para rescatar a su amada), en versión punk, acompañado de gore, humor cafre y mucha acción.





Cerraduras con cabeza de bebé obeso que nos reclaman una fresa, un ojo o un cerebro. Créeme, es de lo menos extraño que encontrarás en este juego.



Shadows of the DAMNED

PlayStation EXCLUSIVA

PS3

Suda 51, Shinji Mikami y Akira Yamaoka. Tres titanes, reunidos bajo el paraguas de Electronic Arts y Grasshopper Manufacture, con una meta: crear el juego más salvaje y majareta de la historia de PS3. Nosotros ya lo hemos probado, y si el infierno es así de chiflado, ¡que condenen nuestras almas ya!

Este delirante *psycho-punk action thriller* -así lo definen sus responsables- tiene fecha de nacimiento (el próximo 24 de junio), un padrino de lujo (**Electronic Arts**) y tres progenitores de inmaculado historial: *Suda 51* (*No More Heroes*), Shinji Mikami (*Resident Evil*) y Akira Yamaoka (*Silent Hill*). La historia de esta peculiar *joint venture* se inicia en 2006, cuando Goichi Suda confirma a varios medios que está trabajando en un *thriller* para **PS3** titulado *Kurayami* («Oscuridad» en japonés), inspirado en la obra de Franz Kafka. Su mecánica situaría al protagonista en un castillo y el pueblo colindante, habitados por criaturas aberrantes, con la única ayuda de una antorcha. *Suda 51* prometía sustos a mansalva y un terrorífico uso de la luz. El proyecto permanece en el limbo hasta que en 2008 **EA** decide hacerse con los derechos de distribución. Ese mismo año, Shinji Mikami se incorpora al desarrollo en calidad de Productor Ejecutivo... y con él cambia para siempre el destino del *thriller* kafkiano. *Suda 51* y Mikami llevaban años deseando volver a trabajar juntos, desde que hicieron buenas migas durante el desarrollo del genial e incomprendido *Killer7*.

El proyecto *Kurayami* se va chiflando cada vez más, cuando en febrero de 2010 un tercer genio se apunta a la fiesta: Akira Yamaoka. Tras toda una vida en **Konami** (firmando las míticas bandas sonoras de la saga *Silent Hill*), Yamaoka anuncia que ficha por **Grasshopper** y cumple su sueño de trabajar con *Suda 51* y Mikami. En el **TGS** de 2010 se desvela ***Shadows Of The Damned*** con un tráiler explosivo, y la parroquia nipona se vuelve loca. Aunque no tanto como nosotros al jugar los dos primeros capítulos del juego.

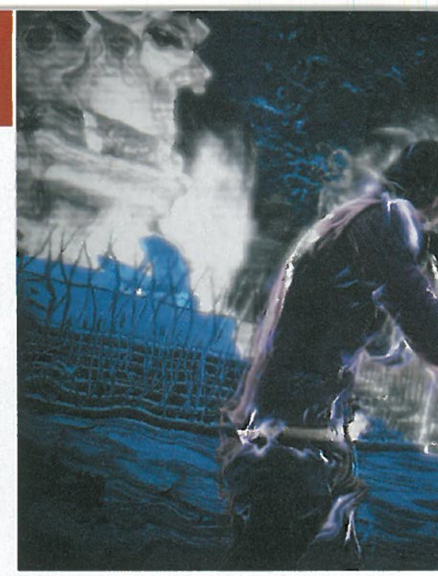
A LA VENTA EN JUNIO

EL INFIERNO VS. GARCÍA HOTSPUR

El héroe de ***Damned*** no desmerece a las anteriores creaciones de *Suda 51*: García Hotspur, un cazador de demonios con el rostro de un joven Benicio Del Toro, una chaqueta morada y toneladas de chulería. Tras los créditos iniciales (¡amenizados por guitarras flamencas!), no tardamos ni dos minutos en distinguir las tres señas de identidad



Este fulano con seis ojos es Fleming, el señor de los demonios. Se ha hecho con Paula, y tiene muchos planes para ella. Y ninguno de ellos es decente.







La oscuridad acabará con la vida de García en cuestión de segundos. Deberás buscar una lámpara y encenderla antes de que sea tarde.







del juego: criaturas grotescas, escenas impactantes y un demencial sentido del humor. Tras mantener una tensa charla con un demonio llamado ¡Puta Claus!, García Hotspur regresa a casa para descubrir cómo Paula, su novia, es secuestrada por Fleming, el líder de los demonios. Después de intercambiar algunas bravatas (y unos cuantos insultos en español), Fleming escapa al infierno con la moza... y García va tras él. Esta secuencia, unida a un breve tiroteo que sirve de tutorial sobre la mecánica de disparo y la presentación de la calavera Johnson (el fiel camarada de Hotspur) compone el prólogo del juego. Aún no sabemos si habrá *demo* jugable de ***Shadows Of The Damned***, pero si incluye este prólogo, os garantizo que lo siguiente que haréis, tras probarla, es ir a la tienda a soltar los 70 € de vellón. Qué cosa más cazurra... y más hermosa, madre mía.

La mitomanía de Mikami y *Suda 51* queda patente en la pantalla de carga (un homenaje al mapa de *Ghosts N' Goblins*), así como el perpetuo tono de cachondeo: el nivel más bajo de dificultad se llama Cazador de Limones, por no hablar del responsable de registrar nuestro avance en cada escenario... el cíclope Willy, que deja tras de sí un candil con forma de zurullo. Todos estos detalles cómicos contrastan con la casquería que adorna cada centímetro de la ciudad infernal: cadáveres de ahorcados, vísceras y sangre empapan suelos y paredes, junto a algún que otro guiño al cartel de Holocausto Caníbal...

UN SUBMUNDO DE LUCES Y SOMBRAS

Además de animar el juego con chascarrillos y contarnos anécdotas sobre el infierno, la calavera Johnson cumplirá un papel crucial en el *tour* infernal: es el arma de García Hotspur. Johnson se transforma en escopeta, pistola y ametralladora. Aunque será bajo su forma más habitual, la de antorcha, cuando mejor servicio proporcionará a



Un ovino humanoide a lomos de un caballo con cara de economista. No es algo que nos encontremos en un videojuego todos los días, la verdad.





ENTREVISTA CON...



SUDA 51 *Director Ejecutivo/Guionista*

¿Crees que en una industria tan centrada en proyectos multimillonarios todavía hay lugar para juegos tan personales y únicos como los tuyos?
¡Por supuesto! Desde los primeros momentos del desarrollo hemos trabajado de cerca con **EA**, incorporando su *feedback* y aprendiendo un montón sobre los gustos de los jugadores occidentales. Como resultado, ***Shadows Of The Damned*** ha cambiado significativamente desde nuestros diseños originales.
¿A qué se debe esa querencia por el apellido García? Tenemos al héroe de *Shadows Of The Damned*, García Hotspur, y a Garcían Smith (*Killer7*). ¿De dónde sacas esos nombres tan alucinantes?
Una de las razones es que amo la lucha libre mexicana. Paula es una mujer increíble y quería un tipo ardiente para ser su pareja. Pensé que un héroe hispano sería perfecto, y así nació García. También amo la pasión del pueblo español. El apellido Hotspur procede de uno de mis equipos favoritos, el Tottenham Hotspur.
¿Cómo ha sido el reencuentro con Shinji Mikami, seis años después de trabajar en Killer7?
Mientras trabajábamos juntos en *Killer7*, Mikami-san y yo mantuvimos una buena relación y desarrollamos un respeto mutuo. Cuando acabamos el juego, hablamos sobre volver a trabajar juntos en cuanto se presentara la oportunidad. Para este proyecto, decidimos trabajar de la misma manera. Yo traje el escenario del juego y la historia, y a continuación, Mikami-san y yo dimos forma al diseño del juego. Entonces, trasladamos nuestras ideas al director. Mikami-san me ayudó especialmente a la hora de perfeccionar el sistema de combate. ¡Cuando trabajas con Mikami-san, cada reunión termina siendo un cachondeo! (Risas) Rara vez pierde la oportunidad de hacer una broma en nuestras conferencias. Se alivia un poco la tensión y, a veces incluso eso nos proporcionó nuevas ideas para el proyecto.
¿Cómo describirías *Shadows Of The Damned*? ¿Una pesadilla jugable? ¿Un juego de acción diabólica? ¿Un homenaje al cine *grindhouse*?
¡Punk horror action! (sic) ¡Una *road movie* sobre Sid & Nancy, rodada en el infierno!
¿De dónde sacaste la inspiración para la grotesca imaginería de la que hace gala el juego?
El estilo grotesco de ***Damned*** se inspira en las películas de terror japonesas de serie B, en particular las obras de Takashi Miike. En las películas del sello japonés **Sushi Typhoon**. En *filmes* de Jim Jarmusch, como *Extraños en el Paraíso* y *Bajo el Peso de la Ley*, junto con el clásico concepto de *road movie*. Esas eran mis metas al crear el escenario del juego. El viaje de García y Johnson nació de esa manera. La cultura *Beatnik* también fue una fuerte influencia.
Muchas gracias por la entrevista. Espero que ***Damned*** cause un gran impacto en los jugadores españoles. Además, me encantaría volver a visitar España algún día.



No todos los demonios son unos hijos de perra. Christopher te canjeará las gemas blancas que hayas encontrado por bebida o por gemas rojas con las que mejorar tu personaje.







A la pobre Paula la tienen frita. Lo de colgarla del badajo de un campanario es de una sofisticación y mala leche notables.







Cuando juntas a dos cachondos como Shinji Mikami y Goichi Suda, obtienes detalles tan elegantes como este pistolón, bautizado como Big Boner. El chiste no necesita traducción.



DAME ALGO DE LUZ.

La oscuridad será tu principal enemiga. No solo acabará con tu vida en segundos, a menos de que enciendas antes una lámpara, sino que protege a algunos demonios. Deberás usar a Johnson (ya sea golpeándoles bajo su forma de antorcha o con un disparo de luz) para romper su manto oscuro y hacerles vulnerables. Aunque en ocasiones tendrás que entrar en la oscuridad para descubrir cómo activar resortes o ver los puntos débiles de los jefazos.

García. Y es que el principal peligro que afrontará nuestro macarresco héroe no serán los demonios, sino la oscuridad. Esta irrumpe como un manto espeso y letal, que proporciona un blindaje extra a nuestros enemigos y acaba con la vida de García en cuestión de segundos. Para sobrevivir, Hotspur deberá ir encendiendo sucesivas lámparas (¡con forma de cabeza de cabra!), que alejarán la oscuridad. El problema es que para activar determinados resortes será preciso adentrarse en la oscuridad, confiando en nuestros reflejos... y en la reserva de alcohol que hayamos acumulado. Y es que en el infierno, el pimple es la vida. Ya sea disparando sobre barriles como acudiendo a las máquinas expendedoras repartidas por el infierno, García deberá abastecerse de alcoholazo en cantidad: absenta, sake o tequila. Cuando la barra de energía descienda peligrosamente, nada mejor que sacar la botella a pasear, aunque sea en pleno combate.

GEORGE Y SU ARMÓNICA

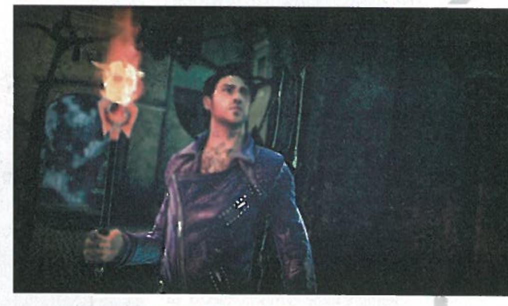
Shadows Of The Damned recuerda a *Resident Evil 4* por su mecánica de disparo (con la cámara en el hombro del personaje) y a *God Hand* por su irreverente cachondeo, pero también a una de las joyas más infravaloradas de **Acclaim**: *Shadow Man*. Al igual que en aquel clásico, el infierno está habitado por psicópatas que purgan en el otro mundo sus pasados excesos.



Acierta en el mismo centro del cráneo de tus enemigos, y toda la familia disfrutará de una explosión de cráneo en slow motion. ¡Mira mamá, un ojo!

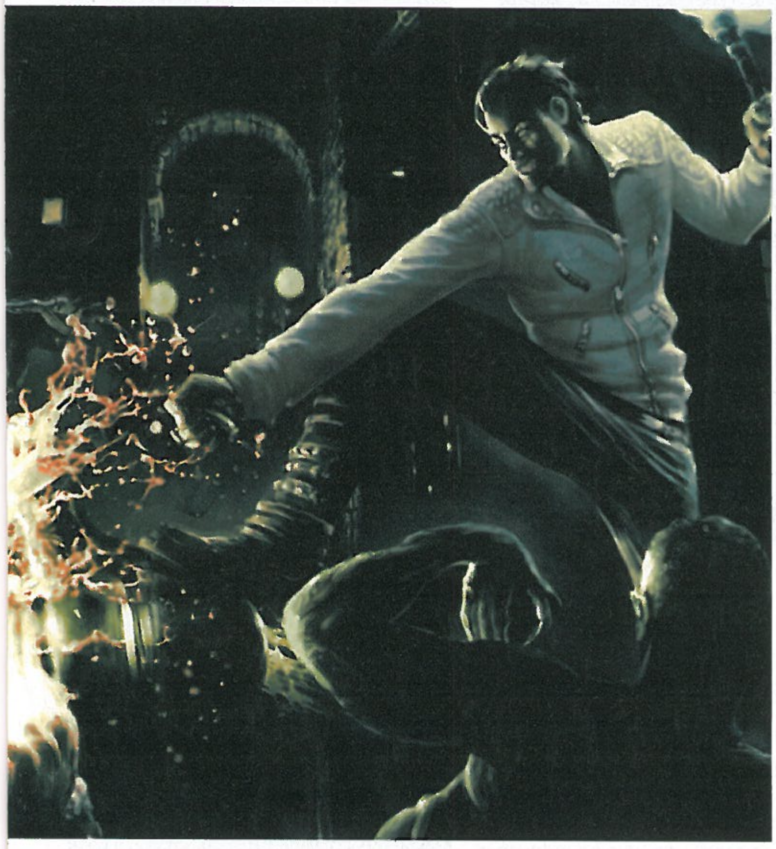


Te presento al bueno de George, el primer jefazo del juego. En vida, llegó a devorarse a sí mismo (antes se zampó su armónica). Ahora vaga por el infierno, empapado en sangre y emitiendo desafinadas notas musicales cada vez que respira.









Recuerda a Resident Evil 4 por su mecánica de disparo y a God Hand por su irreverente cachondeo

En los primeros bocetos del juego, García Hotspur vestía una chupa de cuero blanca. El morado queda mucho mas hortera y matador...

JOHNSON, EL MULTIUSOS.

El carismático García tiene un colega a su altura: el demonio Johnson, una calavera capaz de adoptar la forma de una antorcha, una pistola, una ametralladora que escupe dientes, una escopeta o una moto. Inserta las gemas azules en su monda sesera y podrás disfrutar de armamento mejorado. Si es que el tío lo tiene todo: ¡hasta se pasa todo el juego soltando chistes y chascarrillos!

Se llama Paula

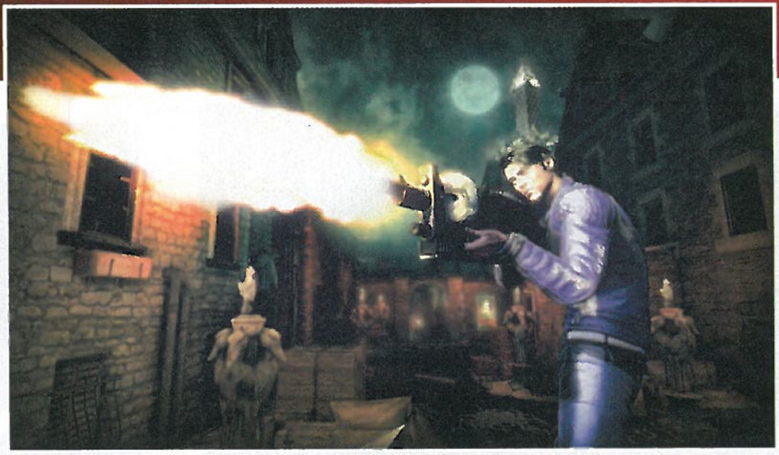
Permanentemente vestida con un picantón conjunto de lencería (a la pobre la pillaron los demonios a calzón «quitao»), la novia de García Hotspur protagoniza los momentos más terroríficos e impactantes de ***Shadows Of The Damned***. Todos son visiones, cebos para atraer al héroe y ensuciar los calzoncillos del desconcertado jugador, pero alcanzan un grado de crudeza capaz de desconcertar incluso a aquellos que se terminaron el *Clock Tower 3* entre carcajadas. Eso sí, algunas secuencias son tan grotescas que más que miedo, buscan la comicidad (como lo de colgarla del badajo de una campana gigante).











Vivo o muerto, una patada ahí siempre tiene el mismo efecto. La cara del fulano es un poema.







Jamás habréis estado más contentos de acabar en el infierno

SUDA 51 & MIKAMI: LA PAREJA CHIFLADA.

Ha sido una de las sensaciones de la Red durante las últimas semanas. El vídeo del *Diario de Desarrollo #1*, que ha difundido **Electronic Arts**, da una idea aproximada del clima de cachondeo que ha rodeado a la creación de ***Shadows Of The Damned***. Goichi Suda y Shinji Mikami hacen el capullo a discreción, ponen cara de sustico entre las ramas de un bosque de PVC y sueltan alguna perla. Ahí va una de las de *Suda 51*: ¡este juego es *jod... punk*!

Nosotros llegamos a cruzarnos con uno de ellos, George Reed. Un libro nos narró su patética historia, antes de combatirle en sucesivos combates, y bajo distintas encarnaciones: desde su aspecto inicial de hotentote sanguinolento (con una armónica atravesándole la garganta) hasta su transformación final en macho cabrío, a lomos de un jamelgo con cara de economista. Incluso en estos duelos, la lucha entre la luz y las tinieblas desempeñará un papel crucial. Deberás aprender no solo los patrones de ataque de tu enemigo, sino aprovechar las pistas que te proporcionará lo que, a priori, es tu mayor perdición: la oscuridad. Gustosamente habríamos dedicado siete páginas más para describiros el resto de maravillosas locuras que alberga ***Shadows Of The Damned***. Hablar largo y tendido de la soprano Justine (y su habilidad para hacer temblar el infierno con sus gorgoritos), de la infinidad de grotescas torturas a las que se ve sometida Paula para llamar la atención de García, de las cerraduras con cara de bebé que reclaman ojos, cerebros o fresas para merendar. Por no hablar de la inquietante música de Akira Yamaoka. Pero ya habrá tiempo de que lo descubráis por vosotros mismos a partir del próximo 24 de junio. Jamás habréis estado más contentos de acabar en el infierno.

ENTREVISTA CON...



AKIRA YAMAOKA

Compositor

Yamaoka, Suda y Mikami. Tres genios, tres posibles direcciones para la BSO. ¿Orientaron o dirigieron Suda o Mikami tu trabajo en la música de *Damned*?
No. Se me dio libertad para diseñar la música de la forma en que encajaría mejor. En ocasiones, *Suda 51* me decía «¡quiero más guitarra aquí!», pero ahí se quedaba todo.

En la BSO, vuelven las guitarras acústicas –más agresivas que nunca- que se han convertido en tu sello. ¿Es la música que querías componer, o es una concesión a los fans que esperaban el estilo acústico que te ha hecho famoso?
Estoy seguro de que muchos de mis fans llegaron a mi música y estilo a través de la serie *Silent Hill*. Es la que me ha llevado a donde estoy hoy. Y estoy seguro de que esperaban ese estilo en mis siguientes proyectos. Pero ***Damned*** es un juego de acción y el sonido tiene un montón de tensión. Es algo diferente a las BSO en las que he trabajado en el pasado.

Una vez más, colaboras con la cantante Mary Elizabeth McGlynn. Cuenta que su trabajo en *Damned* es de los mejores de su carrera.
Compusimos tres canciones. Mary tiene una voz muy hermosa, y ha hecho un trabajo maravilloso dándoles vida. Troy Baker, otro artista con el que colaboro habitualmente, tiene un dueto con Mary en la BSO.

Hace años comentabas que eras el compositor más adecuado y capacitado para *Silent Hill*. ¿Lo eres para *Damned*?
¡Sí! Siempre pongo el máximo esfuerzo en mi trabajo para que quien lo escuche diga: «¡Ah, es genial porque es de Yamaoka!».

ENTREVISTA: ADONIAS


PlayStation®Move
EL VIDEOJUEGO
Nº1 DE TENIS
3
www.pegi.info
Virtua Tennis 4™
La franquicia Nº1 de tenis regresa mejor que nunca:
• Los mejores tenistas del mundo: Nadal, Federer, Djokovic, Murray, Sharapova y Williams.
• Contenido exclusivo para PlayStation®3: los jugadores leyenda Becker, Edberg y Rafter + 2 mini-juegos.
• Compatibilidad con PlayStation®Move o con el mando tradicional.
• Nuevo sistema de juego "Match Momemtum", nuevo modo "World Tour" y nuevo centro online.
• Todo esto en increíble visión 3D.
3D Juego compatible
SEGA®
www.sega.es
29-04-2011
virtuatennis4.com
PS3
PlayStation®3
Ahora tú tienes el control real



DODGE CHARGER RT 1969

Por Lloyd

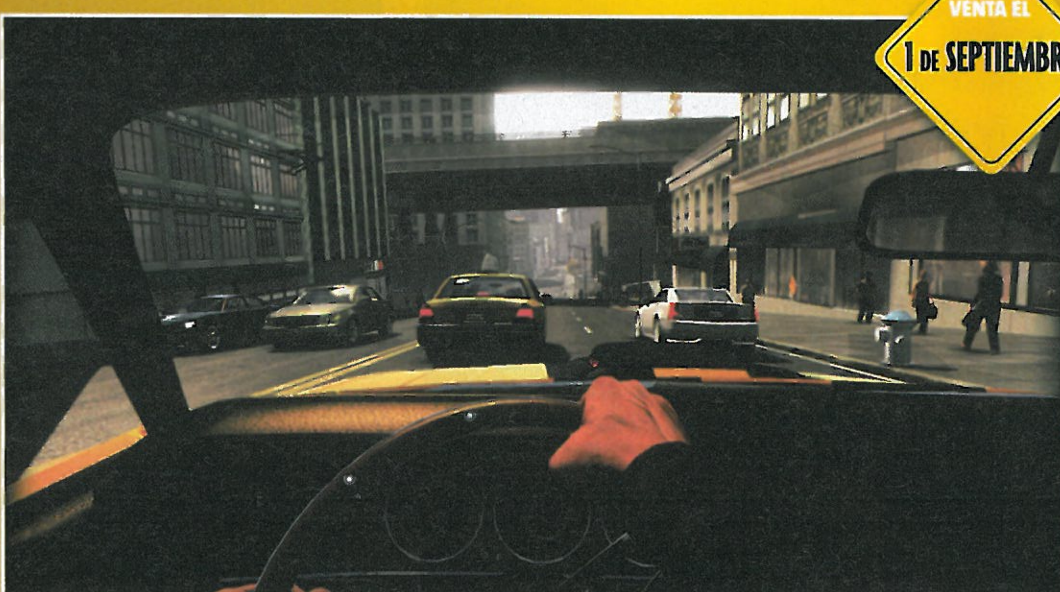

PlayStation. EXCLUSIVA

DRIVER® SAN FRANCISCO

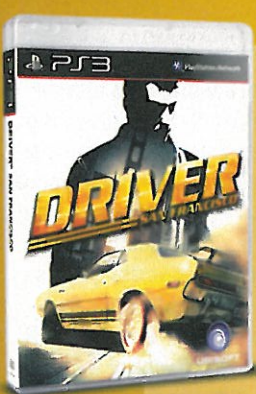
PS3

Una ciudad entera por descubrir, decenas de misiones por realizar y un nuevo poder que te permitirá cambiar de coche como quien lo hace de zapatos. Pero ante todo, un arcade de conducción como solo Driver sabe hacer.

A LA VENTA EL 1 DE SEPTIEMBRE



Desde la vista interior los accidentes son espectaculares. Tranquilo, cuando dañes demasiado tu coche cambia a otro y listo.

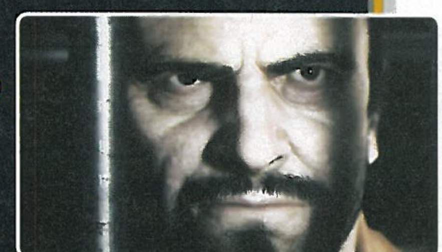


Parece que esta vez las prisas no le jugarán una mala pasada a Driver San Francisco. El juego está prácticamente terminado y de aquí a septiembre solo hay que pulir algunos aspectos técnicos.

Todo aquel que no haya destrozado un *pad* contra el suelo intentando pasarse la última misión del primer o segundo *Driver* de **PSone** no puede considerarse un «hardcoreta» de verdad. Y es que los que llevamos varios años en esto de los videojuegos recordamos con especial cariño aquellas dos primeras entregas de esta saga que en los años 98 y 2000 respectivamente provocaron un repunte de crisis nerviosa entre los jugadores del momento.

Tras el éxito de los dos primeros títulos y ya con el salto a **PS2**, la siguiente entrega denominada *Driv3r* supuso un estrepitoso intento de copiar el sistema de juego de *GTA* y una decepción para los seguidores de esta saga. Dos años después, ya en 2006, vio la luz *Parallel Lines*, con el que quisieron enmendar el error al centrarse más en la conducción y con una campaña notablemente larga que, sin embargo, se quedó en eso, en «un intento» con notables fallos técnicos que empobrecieron el resultado final. Desde entonces tan solo hemos podido contentarnos con un *spin-off* descafeinado para **PSP** hasta el reciente anuncio del nuevo ***Driver San Francisco***. Parece que esta vez **Ubisoft** ha decidido ponerse las pilas y recuperar esta saga del olvido cimentando su retorno al éxito en el pilar básico que le hizo triunfar: la conducción. »



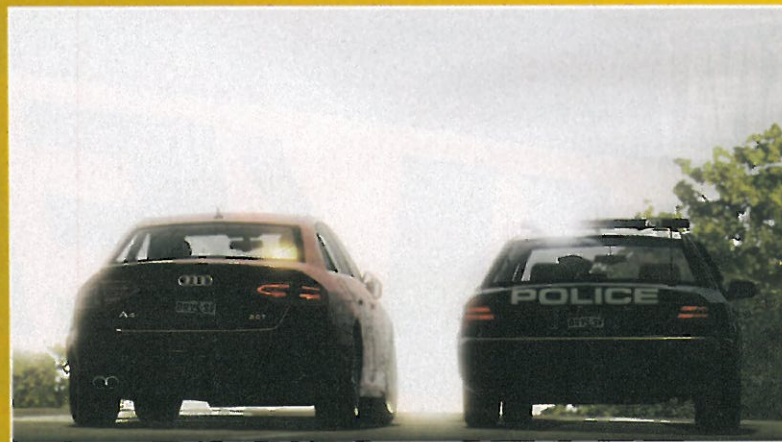




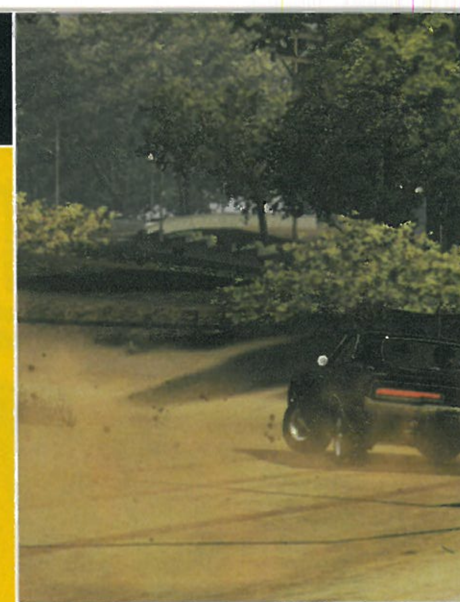


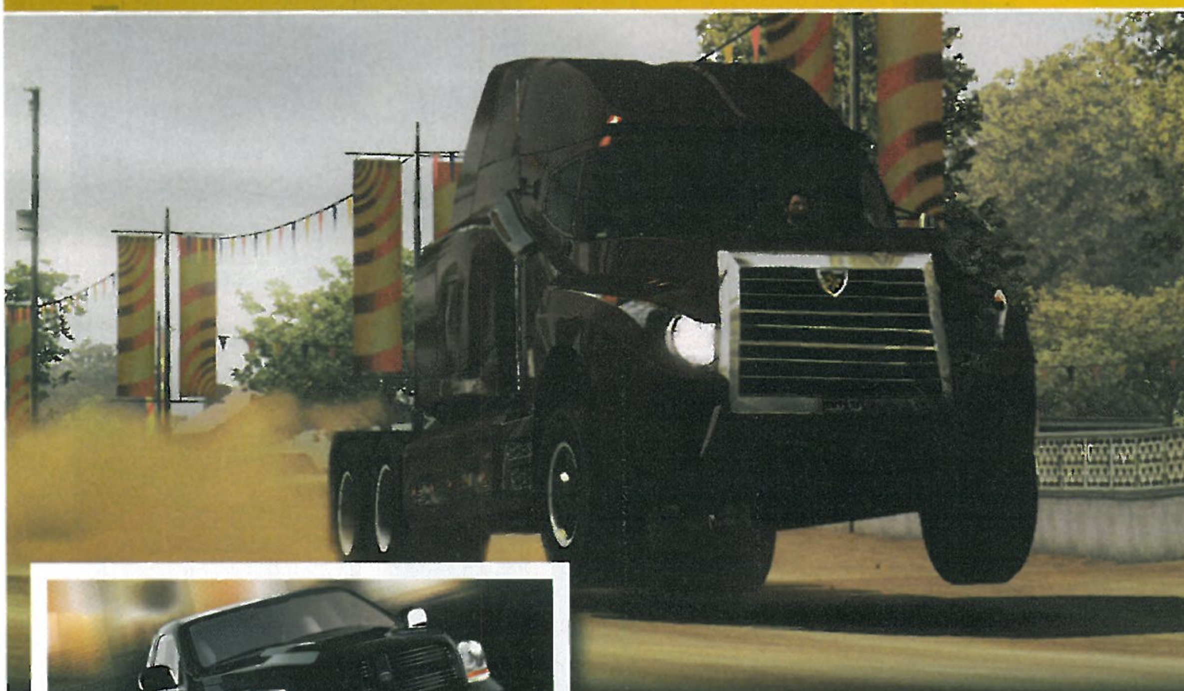


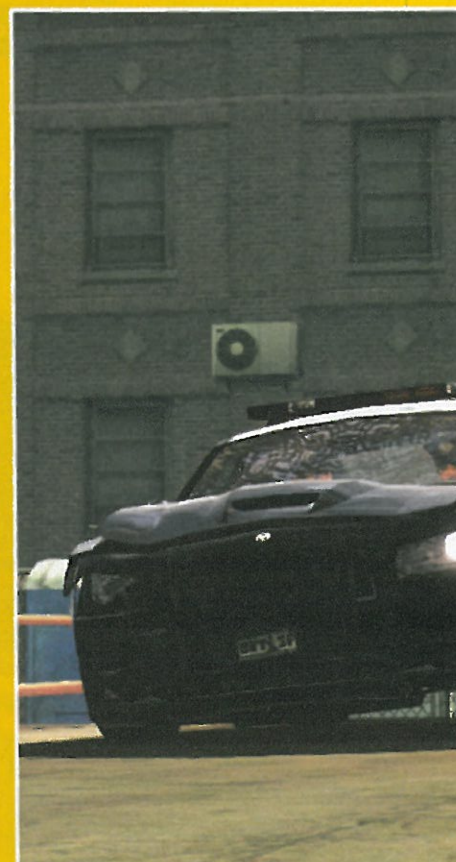




Cuando nos dediquemos a hacer el cafre o «eludir la ley» aparecerán los coches de policía para molestarnos continuamente y muchas veces no será nada fácil darles esquinazo.









Disfrutaremos de un mundo abierto en el que poder hacer las misiones cuando nos apetezca al estilo Burnout Paradise. Aunque por desgracia al principio tendremos zonas de la ciudad cerradas que habrá que desbloquear.

No solo tenemos la posibilidad de cambiar de coches, sino también de desbloquear modelos en los garajes para conducirlos cuando queramos, e incluso permite ciertas opciones de personalización. Todo un acierto.

No hay mejor manera de poder corroborar esa intención que probando el propio juego. Y para traeros todos los detalles viajamos hasta Londres, donde Martin Edmondson y el resto del equipo a cargo de este proyecto nos enseñaron lo bien que luce el nuevo ***Driver San Francisco***.

Lo primero que podemos contar es que la historia seguirá los hechos transcurridos después de *Driv3r*, siendo Tanner el protagonista que se verá nuevamente en apuros por culpa de su enemigo Jericho. Tras una frenética persecución, nuestro personaje sufrirá un accidente que le llevará al hospital donde entrará en estado de coma. Una causa necesaria para entender la mayor novedad jugable de este nuevo *Driver*, la habilidad *SHIFT*. Gracias a ella, Tanner puede en cualquier momento del juego parar la acción para transportarse a través de su mente a otro vehículo. Una interesante variante que da mucha versatilidad al juego y sobre la que se articulan las bases de este título. A partir de ahí nos encontramos con un juego que se desarrolla en un entorno abierto representado en la ciudad de San Francisco, con un mapa bastante amplio que no tendremos disponible desde el principio pero que iremos desbloqueando conforme avancemos en la historia. La Campaña cuenta con un buen número de misiones secundarias además de la historia propiamente dicha, pudiendo participar en las típicas contrarreloj, pruebas de saltos, carreras contra otros pilotos, derrapes, huídas de la policía... Tanto para acceder a estas como a las de la historia principal contamos con un minimapa que nos señala la ubicación y que podemos desplegar en cualquier momento para trazar mentalmente la ruta que más nos interese. Con nuestros resultados en estas pruebas recibiremos dinero para utilizar en los diversos garajes que hay dispersados por la ciudad y así desbloquear vehículos o mejorar algunos de los que ya estén en nuestro poder. Un apartado en el que **Ubisoft** parece haberse esforzado, ya que nos presentan más de 130 vehículos reales de distintas épocas y entre los que nos encontramos deportivos, ambulancias, camiones, taxis o utilitarios de todo tipo.

Driver San Francisco es básicamente un juego de conducción *arcade* en el que manejar los derrapes y contravolantear es fundamental para concluir con éxito las misiones. Sin embargo, el tipo de conducción es distinta según el vehículo »



DRIVER SAN FRANCISCO



MCLAREN MP4-12C 2011









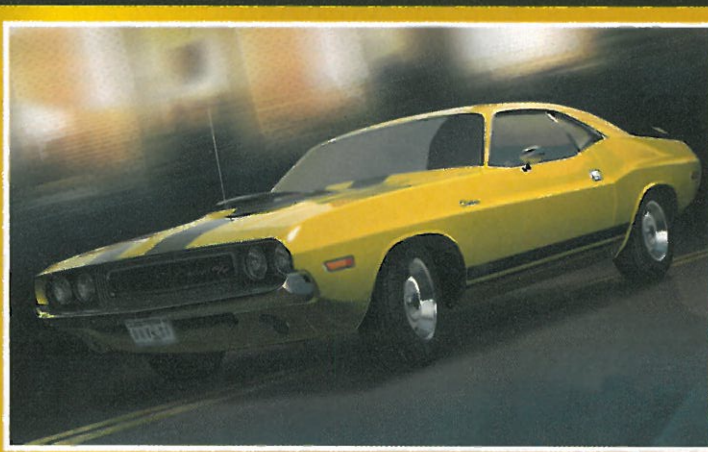




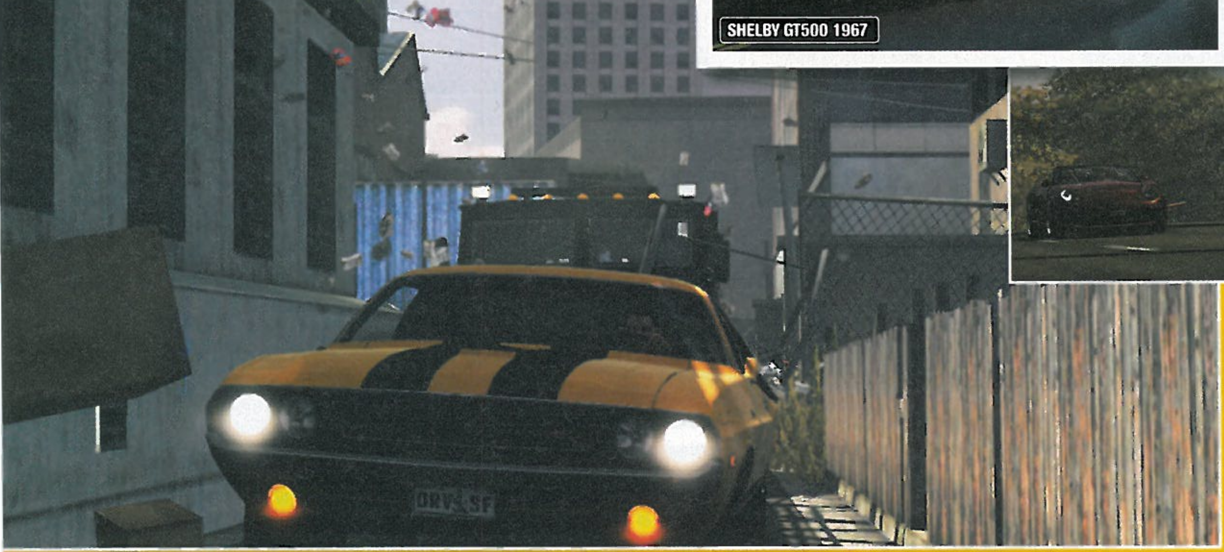




EL COCHE DE TANNER



El coche que utilizará Tanner desde el comienzo de la aventura es el clásico *Dodge Challenger RT* que luce así de bien. Aunque no os preocupéis porque ***Driver San Francisco*** pone a nuestra disposición hasta 130 vehículos reales de distintas épocas. Desde deportivos a utilitarios, camiones, ambulancias, coches de bomberos, taxis o incluso el mítico *DeLorean*.





SHELBY GT500 1967



Al principio del juego, vigilaremos un traslado de Jerichó desde la cárcel, donde las cosas se torcerán y conseguirá huir con ayuda de sus secuaces. Tras una intensa persecución Tanner sufre un terrible accidente.



UN HÉROE EN EL LIMBO

El famoso detective pasará esta vez por su prueba más difícil. Tras un terrible accidente acabará en coma y entrará en una especie de *Matrix* virtual que le otorga increíbles habilidades. ¿Sueño o realidad? Para conocer la verdad de esta historia habrá que esperar hasta el próximo 1 de septiembre.









en el que estemos montados, por lo que al cambiar de uno a otro tendrás que adaptar también el pilotaje. Además de la habilidad *SHIFT*, que ya hemos mencionado, Tanner cuenta con otras dos para ayudarle en sus misiones, como son la barra de turbo y el impulso. La primera nos servirá para disparar la velocidad del coche, muy útil en las pruebas en las que el tiempo vaya en nuestra contra. Mientras esta esté activada, el coche se volverá más incontrolable, aunque bien usada nos permitirá recortar unos segundos vitales. La segunda está dirigida al momento en el que tengamos que dejar a otro coche fuera de combate. Cada vehículo cuenta con su propia barra de vida, y gracias al impulso podemos embestir al contrario por detrás para dañarlo más rápidamente. El uso de las habilidades de Tanner no será infinito, aunque nuestra pericia al volante haciendo derrapes o adelantamientos nos permitirá ir recargándolas poco a poco.

Si afrontamos la Campaña para exclusivamente acabar la historia principal, el juego nos durará sobre unas 10 horas, aunque esta duración se duplicará si realizamos todas las misiones que ***San Francisco*** nos ofrece. Una cantidad más que aceptable que se verá incrementada sustancialmente en el momento que usemos el modo multijugador. Aunque no hemos tenido la posibilidad de probarlo, sí que os podemos adelantar que hará uso del *SHIFT* y que dispondremos tanto de modo cooperativo a pantalla partida como multijugador On-line competitivo con una gran modalidad de pruebas como carreras, persecuciones, defender la base, etc.

LA VUELTA DE UN GRANDE

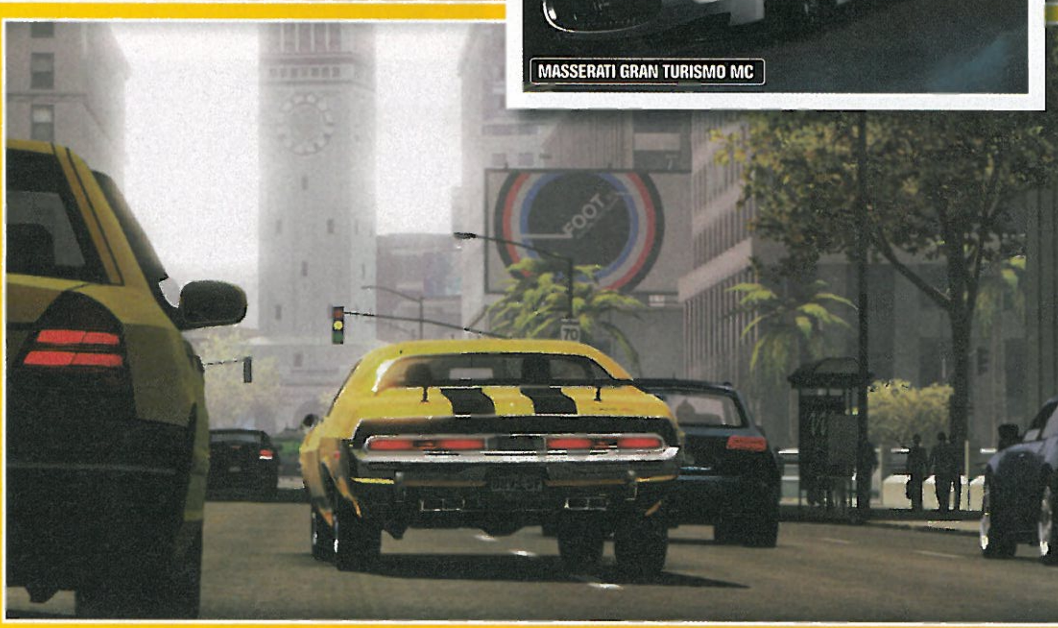
Si a todo lo que os hemos contado, le sumamos que el juego gráficamente luce realmente bien para ofrecer un escenario tan amplio, que va a 60 *fps* fluidos, que la Historia promete más de un sorpresa, que por fin *Driver* se vuelve a centrar de lleno en la conducción y que el *SHIFT* es todo un acierto, la receta se completa con los mejores ingredientes. Con estas inmejorables expectativas, ahora el trabajo que queda es solucionar cualquier *bug* que pueda aparecer y terminar de pulir los posibles fallos para preparar el retorno de un grande. Abróchense el cinturón que en menos de tres meses ¡por fin vuelve *Driver*!



Aunque plantea una conducción arcade, las diferencias entre los vehículos son notables



MASSERATI GRAN TURISMO MC



ENTREVISTA CON...



MARIE-JO LEROUX
Producer

JEAN-SEBASTIEN DECANT
Senior Designer

¿Cómo recuperar el lugar que ocupó *Driver* en sus primeras entregas?
Creemos que en esta nueva edición aportamos novedades jugables muy interesantes como el *SHIFT,* que da unas posibilidades que ningún juego ahora mismo puede ofrecer. Aunque lo fundamental ha sido centrar nuestros esfuerzos en la conducción, la esencia de la saga *Driver,* hemos añadido más posibilidades, mas pruebas, más coches y más diversión. Si tuviéramos que dar tres claves para el éxtio del juego serían: el modo Historia, *SHIFT* y la mecánica multijugador.

¿Cómo habéis planteado el multijugador para esta edición?
Habrá opciones para cooperativo y competitivo, pero lo que lo hace realmente especial es el uso del *SHIFT*. Dependiendo del modo que estés jugando necesitarás un coche más rápido o más potente, y podrás conseguirlo de una manera muy fácil e intuitiva. Además, esto añade un componente táctico muy interesante a las pruebas.

¿Cuál es el total de coches reales que incluirá *Driver San Francisco*?
Todavía estamos trabajando con las últimas licencias, pero tenemos asegurado un mínimo de 130 coches reales. Lo interesante en este aspecto es que no hemos querido ser fieles a los vehículos de un período concreto. De esta forma podemos encontrar modelos de *Lamborghini* o *Zonda* de diversas épocas. Es muy divertido conducir un *muscle* de los 70 y utilizar el *SHIFT* para pasar a conducir el utilitario que usa tu madre para la compra.

Reportaje

BETHESDA SOFTWORKS
BFG
PARK CITY UTAH
APRIL 11 - 13 2011

La tierra de los mormones y las Olimpiadas de invierno de 2002 acogió la presentación de los títulos más importantes de Bethesda para la temporada 2011/2012. Nosotros estuvimos allí, y pese a ser abril, acabamos de nieve hasta las cejas.

BETHESDA GAMER'S DAY 2011



Los dragones cobrarán un gran protagonismo en esta quinta y espectacular entrega de The Elder Scrolls.











En Skyrim podrás visitar cinco ciudades y un número aún no confirmado de pequeños pueblos, en los que interactuar con sus habitantes. Cumple encargos, crea nuevas armas en la forja, recluta aliados para tu aventura...





Podrás usar armas con dos manos, o agarrar una espada con la derecha y lanzar hechizos con la izquierda





En todo momento podrás elegir entre la vista en primera o tercera persona. La primera opción ofrece una visión más envolvente y realista de la acción.

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Los creadores de Oblivion pulverizan los límites del género RPG con una impresionante odisea rebosante de dragones y mazmorras

PS3

El mismísimo Todd Howard, productor ejecutivo y principal responsable de *Fallout 3* y *Oblivion* se encargó de presentarnos, *pad* en mano, a su nueva criatura: ***Skyrim***. ***«Hemos rehecho toda la jugabilidad y el sistema gráfico respecto a Oblivion»***, nos comentaba Howard mientras daba cuenta de los *Draugr* (esqueletos vivientes) que guardaban una de las mazmorras del juego. En ***Skyrim*** podrás elegir entre la vista en primera o tercera persona, forjar tus propias armas y destinar una a cada brazo. O combinar el uso de la espada con el lanzamiento de hechizos. Explorarás las cinco ciudades dispersas por la región de ***Skyrim*** y el salvaje, y vasto, territorio que hay entre ellas, mientras combates a bandidos, *trolls*, gigantes... y dragones. Estos últimos cobrarán un gran protagonismo en ***Skyrim***. De hecho, el protagonista posee la habilidad de leer y hablar el lenguaje de los dragones, y será capaz de recopilar y utilizar 20 gritos de dragón (*Dovahzaan*) que le proporcionan ventajas mágicas durante los combates. En la *demo* pudimos ver cómo Howard aprendió un nuevo *Dovahzaan* (el que ralentiza el tiempo) tras leer las inscripciones rúnicas de una pared, segundos antes de demostrarnos cómo podremos usar las trampas de las mazmorras en nuestro propio beneficio. Otro punto fuerte de la *demo* fue la interacción con los NPC, a los que se ha dotado una potente IA. En cuanto a las posibilidades de personalización del protagonista, al margen de su aspecto y el variadísimo armamento, Howard nos adelantó que dispondremos de 18 *skills* distintas y 280 *perks*, y que las mazmorras (más de 130) serán mucho más variadas que las de *Oblivion*.

Las inmensas dimensiones del mapeado de ***Skyrim*** (41 kilómetros cuadrados) no han sido un obstáculo para que ***Bethesda Game Studios*** cuide los gráficos al máximo. Se ha prestado especial atención a la orografía de la montañosa región de ***Skyrim***, así como a la animación de los dragones. El 11-11-11 algo muy grande sucederá en tu **PS3**. ¿No querrás perdértelo, verdad?

Reportaje





Además de pilotar el buggy en el modo de un jugador, podrás conducir y enfrentarte a cinco jugadores más en el multijugador Online, un herrumbroso y divertidísimo cruce entre Mario Kart y Twisted Metal.

La caída de un meteorito ha acabado con prácticamente toda la vida sobre la tierra. Los supervivientes se las tendrán que ver con hordas de bandidos y mutantes. Este tipo de abajo es sencillamente encantador.





Si disfrutaste con el Rage de iPhone, prepárate para disfrutar en PS3 del concurso Mutant Bash TV sin raíles ni limitaciones. Destroza mutantes y llévate una pasta.

RAGE PS3



Tiro al mutante, carreras de buggies, bricolaje apocalíptico... Si este es el futuro, que llegue ya.

El nuevo y largamente esperado FPS de ***id Software*** estuvo a nuestro alcance en forma de *demo* jugable, con cinco niveles que resumían perfectamente las señas de identidad del juego. *Retrieve Buggy Parts* nos permitió dar una pequeña vuelta en *buggy*, defenestrar mutantes y poner en práctica nuestra habilidad (*engineering skill*) para convertir la chatarra que fuimos encontrando en cerraduras para abrir puertas. *Sponsorship Needed* nos trasladó al concurso *Mutant Smash TV* (el mismo que se recrea en el *Rage* de iPhone), en el que tendremos que sobrevivir a oleadas de mutantes a lo largo de diversos y grotescos escenarios. Algo así como una versión tridimensional y pesadillesca del *Smash TV* de **Midway**. En *Destroy The Bomb* las estrellas fueron los droides araña y los coches de radio control con explosivos: con ellos será posible matar enemigos a distancia o introducirlos por conductos de ventilación para detonarlos en el lugar apropiado. *Locate Research Data* nos metió el miedo en el cuerpo, mientras intentábamos zafarnos de oleadas de mutantes entre las ruinas de una ciudad, justo antes de toparnos con un titán del tamaño de un chalé de cinco plantas. Por suerte, pudimos liberarnos de tanta tensión con *Dust & Rocket Race*, un *Mario Kart* demencial, en el que a lo largo de las tres vueltas de un circuito fuimos destrozando a nuestros rivales con misiles y conducción agresiva. Antes de que pudiéramos echar el guante a la *demo*, Tim Willits nos mostró el multijugador de ***Rage*** (*Combat Rally*, seis jugadores al volante de *buggies* dándolo todo en un cirtuito cerrado) y el modo cooperativo para dos jugadores (*Legends Of The Wasteland*).

Divertido, adrenalínico y a su manera -apocalíptica y herrumbrosa- hermoso (sin duda es la mejor carta de presentación para el nuevo motor de la casa, el *id Tech 5*), ***Rage*** justifica plenamente los casi cuatro años de espera desde que se anunció en el **QuakeCon** de 2007.





Un halo de misterio envuelve a los miembros de The Authority. En contraste con la mayoría de la población, que viste como andrajosos, estos fulanos poseen la última tecnología y unos uniformes dignos de un soldado GENOMA de quinta generación.







ENTREVISTA CON...



TIM WILLITS

Director Creativo de id Software

¿En *Rage* podremos conducir libremente con el buggy o solo en determinados momentos?

A medida que progreses en el juego, irás teniendo acceso en *buggy* a más y más parte del mapeado. El universo de ***Rage*** es un mundo abierto.

¿Será posible usar nuestras dotes como ingeniero para mejorar el coche o las armas?

Para mejorar tu *buggy* tendrás que ganar carreras. Para mejorar el armamento, deberás superar misiones y para demostrar tus dotes como ingeniero tendrás que cosechar toda la chatarra que veas. Hemos querido mantener esas mejoras separadas entre sí.

¿Llegaremos a aliarnos con alguno de los bandos que luchan por el poder en *Rage*?

En el juego básicamente hay tres grupos: *The Authority*, los mutantes y los bandidos, divididos en seis clanes bastante distintos entre sí. Y todos son malos (risas), así que no habrá posibilidad de aliarte con ellos.

¿Habrá finalmente un *Doom* para esta generación de consolas?

Lo bueno de formar parte de una familia tan grande como **ZeniMax Media** es que antes solo teníamos un equipo de desarrollo y un montón de franquicias: *Doom*, *Wolfenstein*, *Quake*... Pero ahora repartimos el trabajo en varios equipos, lo que nos permite dedicarnos a varios proyectos a la vez. No podemos decir nada de momento, pero muy pronto os llevaréis una sorpresa. *(Nota del redactor:* Doom 4 *se anunció en 2008. Quizás sea en este* E3 *cuando se presente en movimiento).*



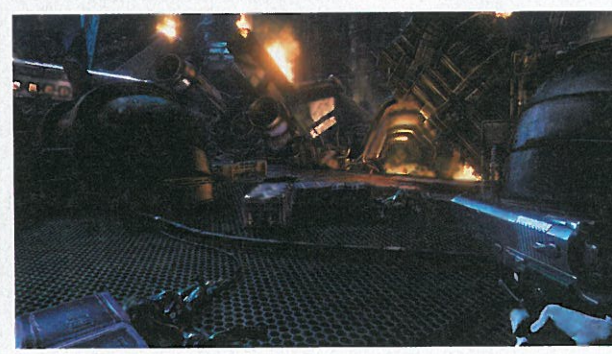
La demo de Prey 2 transcurría en el planeta Exodus, lugar de trabajo del abducido ex-Marshall Killian. Así que, es aquí a donde se llevaban los marcianos a la gente y a las vacas...







La inteligencia de los NPC es sorprendente. Aquí tenéis a dos verdosos canallas dándole una paliza a un tercero.



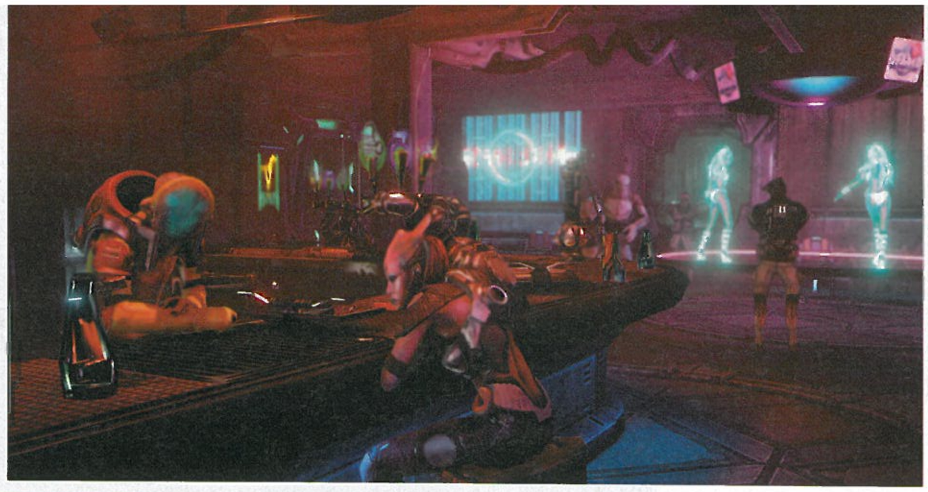
Como en Mirror's Edge, solo verás tu arma en pantalla cuando apuntes con ella. Con ello el juego gana en realismo... y Killian gana una mano libre para trepar.

PREY 2

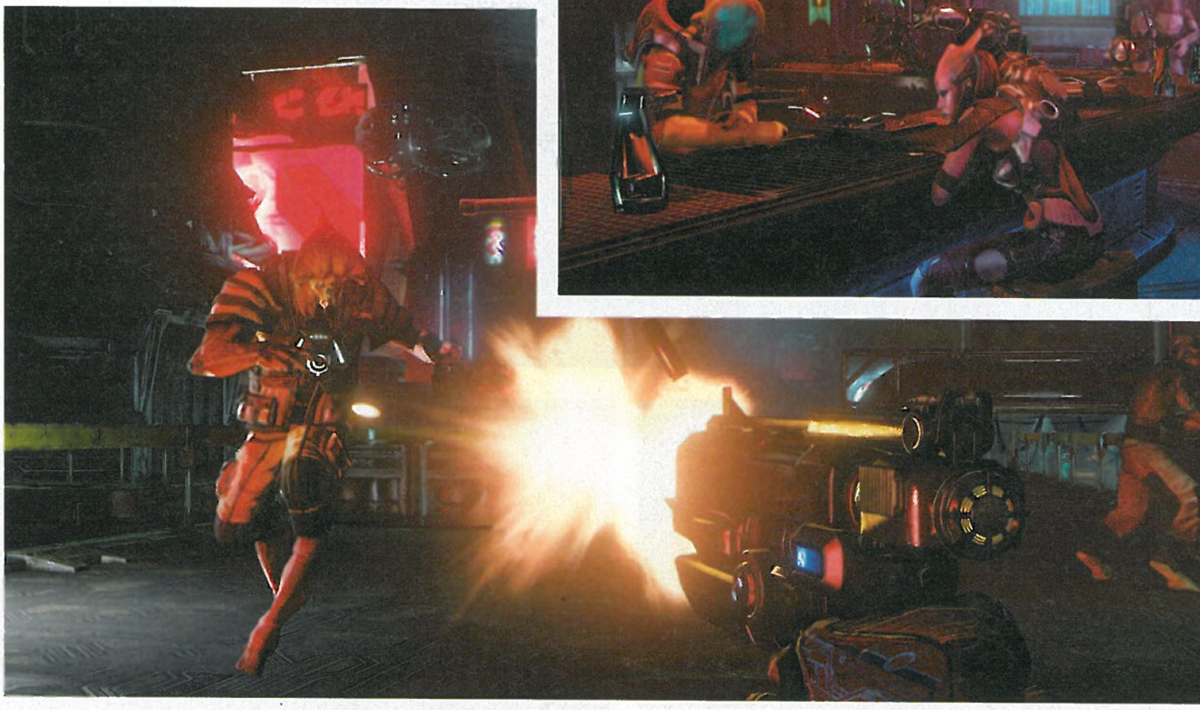
PS3

Cuando el humano se convierte en la amenaza alienígena

La reacción de la prensa convocada en Utah, ante la demo de ***Prey 2*** fue ciertamente curiosa. El nuevo juego de **Human Head Studios** empezó flojo, pero acabó ganándose a la parroquia (de hecho, la presentación acabó entre espontáneos aplausos) gracias a su divertida mecánica y una estupenda ambientación. Jim Sumwait (*Chief Creative Officer*) no quiso desvelar si llegaremos a reencontrarnos con Tommy (el indio que protagonizaba la primera entrega), pero nos deleitó con las habilidades de Killian, el héroe de ***Prey 2***, un humano convertido en el cazarrecompensas más temido del planeta *Exodus*. Construido sobre el motor *id Tech 4* y manteniendo en todo momento una rigurosa vista en primera persona (solo verás tu arma cuando apuntes a alguien), ***Prey 2*** lo tiene todo para convertirse en uno de los *sleepers* de 2012: la interacción con los habitantes de *Exodus* es sorprendente y la persecución de los delincuentes, frenética. Killian salta de azotea en azota y trepa con una habilidad digna de Faith, la heroina de *Mirror's Edge*, mientras atraviesa garitos de mala nota y se lía a tiros con *aliens* de diversas razas. ¿Aventura, *shooter* o plataformas? ***Prey 2*** toca los tres palos, y de qué manera. Recordad este título. Dará que hablar.



Algunos criminales saldrán por piernas... pero otros te plantarán cara. Y no lo harán solos. Es hora de probar con la diplomacia del plomo.

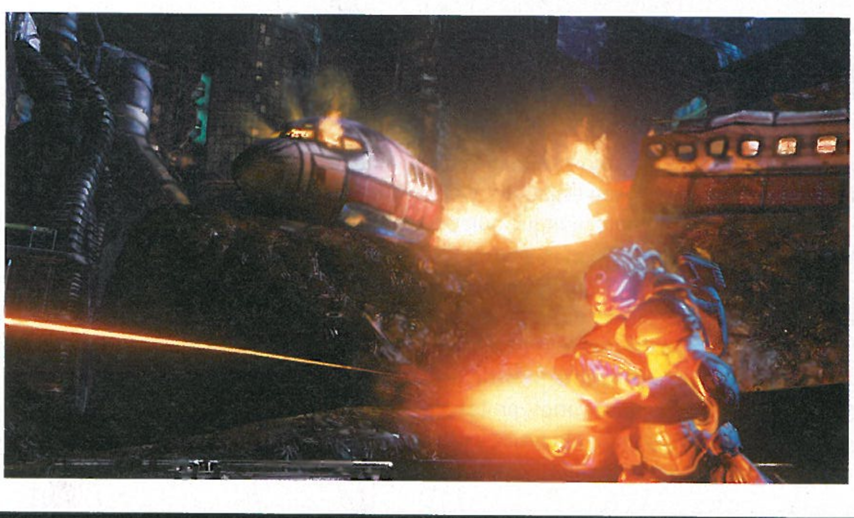


Serán muy evolucionados, pero hasta los marcianos tienen los mismos garitos de mala nota que nosotros. Solo que aquí en lugar de strippers en vivo, tienen hologramas. ¿Por dónde les meterán los billetes de dólar?

La IA de los NPC no solo les hará ensuciarse los pantalones espaciales cuando les apuntemos... algunos pedirán clemencia y los de peor calaña desembucharán información.



¿Lo de abajo es un transbordador de la NASA? A lo mejor Killian no es el único humano abducido que pulula por el planeta Exodus.





Los criminales no son unos pardillos. Algunos poseen poderes especiales, como la capacidad de teletransportarse. Perseguirles corriendo será un poco más difícil, sí.



El gigantón Caddoc pone la fuerza bruta en el juego. Su ballesta no es demasiado potente, pero en las distancias cortas no tiene rival. Si el escudo se os mancha o abolla, tranquilos: podréis recoger los que suelten los enemigos al morir.

La vestimenta de E'lara no se parece a nada que hayamos visto en los códices de la Edad Media. ¿Quizás en la versión +18 de El Cantar del Mio Cid?



La magia tendrá un papel muy importante en el juego, tanto para eliminar enemigos como a la hora de resolver algunos puzzles.







Caddoc jamás abandona su gesto adusto. Viendo el ganado con el que tiene que lidiar, no nos extraña. Si viviera hoy en día, sería feliz trabajando de «pipa» para Slayer.

HUNTED THE DEMON'S FORGE

inXile insufla toneladas de acción al clásico universo de espada y brujería

PS3

Aunque el nuevo juego del estudio de Brian Fargo está a punto de llegar a las tiendas, la versión que probamos de ***Hunted*** presentaba no pocos *bugs*, pero nos dejó bastante claro lo que encontraremos a partir del 3 de junio: acción a troche y moche, vista en tercera persona y un desarrollo dirigido al juego cooperativo, ya sea en pantalla partida o mediante conexión On-line. Por la red ya han catalogado a ***Hunted*** como «un *Gears Of War* con espadas». La cosa no llega a tanto, aunque quienes busquen aquí un RPG puro y duro, sin duda levantarán la ceja. **inXile** buscaba llegar a la mayor audiencia posible, no solo a los fans del *dungeon crawling*. Para ellos va destinado este festín de espadazos y hechizos varios, protagonizado por un gigantón alopécico y una guayaba de orejas picudas. Entre los detalles más simpáticos que encontramos en ***Hunted***, destaca la posibilidad de intercambiar tu personaje con el del otro jugador en algunos puntos del mapeado (por aquello de no aburrirse llevando siempre al mismo) y el editor de niveles, bautizado como *The Crucible*. Gracias a él podrás crear tus propias mazmorras y compatirlas con el resto de usuarios, vía Internet. Algo así como *LittleBigPlanet*, pero con elfos.


"AMBICIÓN, REALISMO, EXIGENCIA Y DESAFÍO. EL NUEVO MOTOR DE SENSACIONES DE CONDUCCIÓN"
3DJuegos
DiRT3
PREPÁRATE
24.05.11
WWW.DIRT3GAME.COM
12
www.pegi.info
Games for Windows LIVE
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
codemasters

Reportaje

SONIC GENERATIONS™

Las viejas glorias de los videojuegos empiezan a cumplir años y como el buen vino mejoran con la edad. Esta vez le toca el turno a Sonic. La mascota y emblema de Sega recibirá su particular homenaje en forma de juego que repasará, a través de sus mejores niveles, los 20 años de aventuras del erizo azul.

PS3

A LA VENTA EN OTOÑO



Por Lloyd



Encontramos elementos clásicos como loopings, anillos, muelles, caminos secretos. Te pasarás más de diez veces cada nivel para descubrirlo todo.



A nivel competitivo los enemigos suponen un estorbo para lograr las mejores marcas. Lo mejor es esquivarlos para no perder mucho tiempo.



Que no se preocupen los fans de los últimos Sonic. En Generations también encontrarán vertiginosas carreras en tres dimensiones y mucho «grindeo» sobre raíles.



Gráficamente los escenarios están inundados de color y cuentan tanto con elementos fijos como móviles, con los que interactuar, y varios planos de acción.



Un viaje a Barcelona para asistir a un evento de **Sega** en el que se nos mostraría algo realmente sorprendente. Esos eran los exiguos datos que recibimos hasta nuestra llegada a la Ciudad Condal y posterior entrada a una sala donde, encerrados a cal y canto, esperamos todos los medios de comunicación expectantes. Tras los primeros segundos de una espectacular presentación, los interrogantes se disiparon fugazmente. Un nuevo juego de *Sonic* se presentaba ante nosotros. Pero no era un nuevo título cualquiera, sino el primer juego del erizo azul en alta definición y con la posibilidad de alternar entre el *Sonic* «clásico» con jugabilidad en 2D y el *Sonic* «moderno» de los juegos en 3D.

Aunque lo mejor aún estaba por llegar. Después de la presentación pudimos probar dos niveles del juego (uno para cada tipo de *Sonic*) para comprobar cómo la jugabilidad seguía intacta y el mil veces visitado nivel de *Green Hill* lucía mejor que nunca. A partir de ahí, los piques por mejorar tiempos se alternaban con las entrevistas para traeros toda la información que hemos podido sonsacar.

El juego que verá la luz probablemente a finales de este año, cuenta la historia de cómo el mundo de *Sonic* sufre el ataque de un nuevo enemigo (aún por desvelar) que mandará al pasado a las dos versiones de nuestro héroe a través de un agujero temporal. Una excusa perfecta para repasar los 20 años de historia del erizo azul a través de algunos de los niveles más representativos de la saga. Si bien no se ha descartado la aparición de algunos de los compañeros de *Sonic* como Knuckles o Tails (según nos ha confirmado el propio Iizuka), la acción se centra en los dos *Sonic*.

Con *Sonic* clásico pasaremos los niveles en 2D utilizando las habilidades habituales como *jumping spin attack* (salto encima de los enemigos para eliminarlos), *spin attack* (mientras *Sonic* corre, se agacha para hacerse una bola y destruir enemigos y muros) y *spin* »

Reportaje









Cada nivel del juego contará con su versión tanto para Sonic moderno como clásico. Encontraremos niveles rediseñados de toda la historia de Sonic.

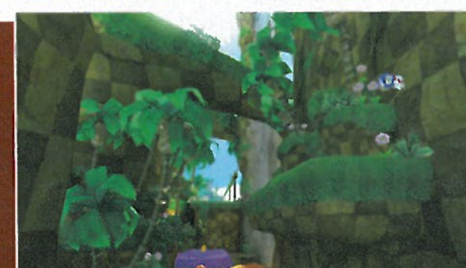


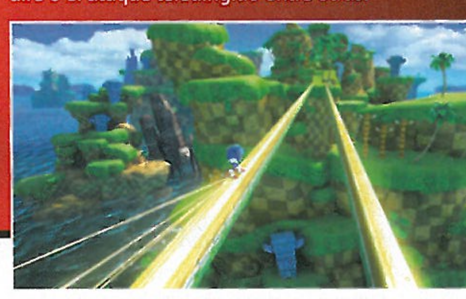




SONIC MODERNO

Recogiendo lo mejor de las aventuras en 3D de *Sonic* (especialmente el reciente *Sonic Colours*) disfrutamos de un *Green Hill* adaptado a la jugabilidad del Sonic moderno, que cuenta con habilidades propias como la barra de turbo, los *combos* en el aire o el ataque teledirigido entre otras.







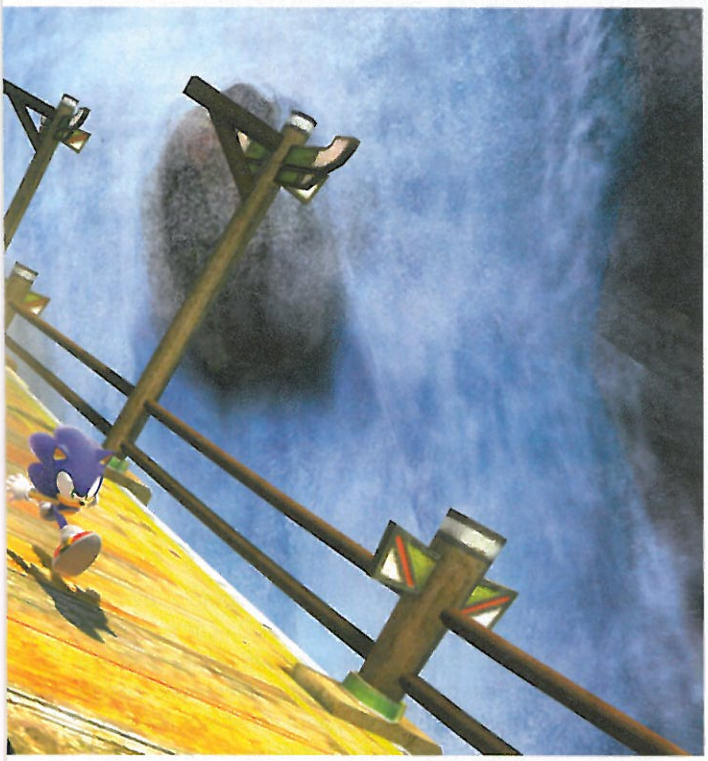
dash (manteniendo el botón de acción pulsado *Sonic* se enrollará y cogerá impulso para salir disparado). Los niveles estarán llenos de recovecos y caminos alternativos para explorar y serán bastante cortos. No faltarán elementos clásicos como las cajas de objetos y el cartel del final del nivel.

Por contra, los niveles del *Sonic* moderno se ajustan más a una mecánica jugable vista en títulos como *Unleashed* o *Colours* especialmente. *Sonic* cuenta con mayor número de habilidades como el salto doble, ataque teledirigido, derrape o pisotón, además de la barra de turbo para ir más veloz y que podremos cargar destruyendo enemigos y haciendo piruetas en el aire. Los niveles son más largos que en el modo Clásico y presentan más rutas alternativas que tendremos que encontrar para conseguir los mejores tiempos. La acción variará por momentos entre la vista cenital del personaje a una en *scroll*, simulando 2D aunque con profundidad. Dos formas distintas de jugar, pero igualmente satisfactorias que aportan variedad a la aventura. Los escenarios sorprenden por el detalle y lo bien que lucen en HD, además de añadir elementos dinámicos que no hacen perder en ningún momento la fluidez del juego. Respetando los elementos clásicos y la paleta de colores habitual de la saga, se ha conseguido un resultado realmente sorprendente y que todavía mejorará de cara a su salida a finales de año. Un detalle más que agradará a los fans, es que por primera vez podremos oír la voz de *Sonic* doblada al castellano. Según nos ha confirmado **Sega** esto se hará con motivo





Los «Segueros» están de enhorabuena. Podrán disfrutar del Sonic rechoncho y simpático de antaño.



Sonic Generations une en un solo juego lo mejor de los clásicos con la profundidad de los últimos títulos

especial de 20º aniversario de *Sonic* aunque todavía no han decidido si se mantendrá en títulos posteriores. Hay rumores que afirman que la voz de Sonic podría ser la de Rafael Alfonso Naranjo Jr., el encargado del doblaje de la serie de animación *Sonic X*.

No es mucho lo que hemos probado hasta ahora, pero sí suficiente para tener muy buenas expectativas sobre lo que este próximo ***Sonic Generations*** puede llegar a ofrecer. «Segueros» y plataformeros de antes y ahora, *Sonic* celebra 20 años ¡y lo hace a lo grande!

EL SONIC ORIGINAL

En 1990 **Sega** se planteó crear una mascota que sustituyera a Alex Kidd, que pudiera hacer frente a Mario, y que además vendiera mas de un millón de copias con su primer videojuego. Tras varios diseños creados por el estudio **AM8** (actual **Sonic Team**), al final fraguó la idea del erizo azul por parte de Naoto Oshima. De aquellos diseños también salieron personajes que entrarían más tade o más temprano en el universo *Sonic* como el Dr. Eggman, Knuckles o Mighty. Apenas un año después *Sonic The Hedgehog* sale al mercado para la consola Mega Drive logrando un gran éxito, sobre todo en Estados Unidos, y llegando a vender más de 4 millones de copias. Así comenzó la leyenda de *Sonic*.







SONIC CLÁSICO

Las fases en 2D son la jugabilidad en estado puro, manteniendo las habilidades clásicas de los *Sonic* con una sensación de velocidad frenética. Los escenarios son preciosistas, manteniendo el estilo original y con elementos dinámicos que influyen en la acción. Ideal para los «Segueros» de toda la vida.





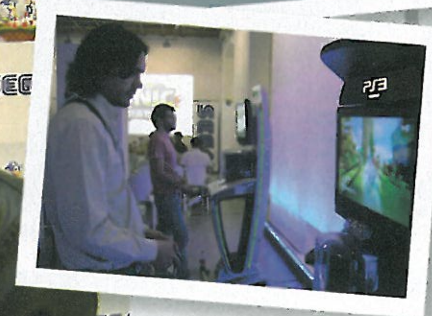


Reportaje









Sí, estoy de acuerdo, no sé planchar y si no, mirad la cara de Iizuka sonriendo después de verme llegar a la entrevista de esta «guisa»... Como diría cierto personaje, la noche de Barcelona me confunde.

Uno de los alicientes del evento fueron los continuos piques, sobre todo con la prensa española, por mejorar los tiempos. Tras dos horas repitiendo el mismo nivel se nos inyectaron los ojos en sangre y empezamos a morder al personal. Nada grave.

Entrevista con...

Takashi Iizuka

Productor de «Sonic Generations»

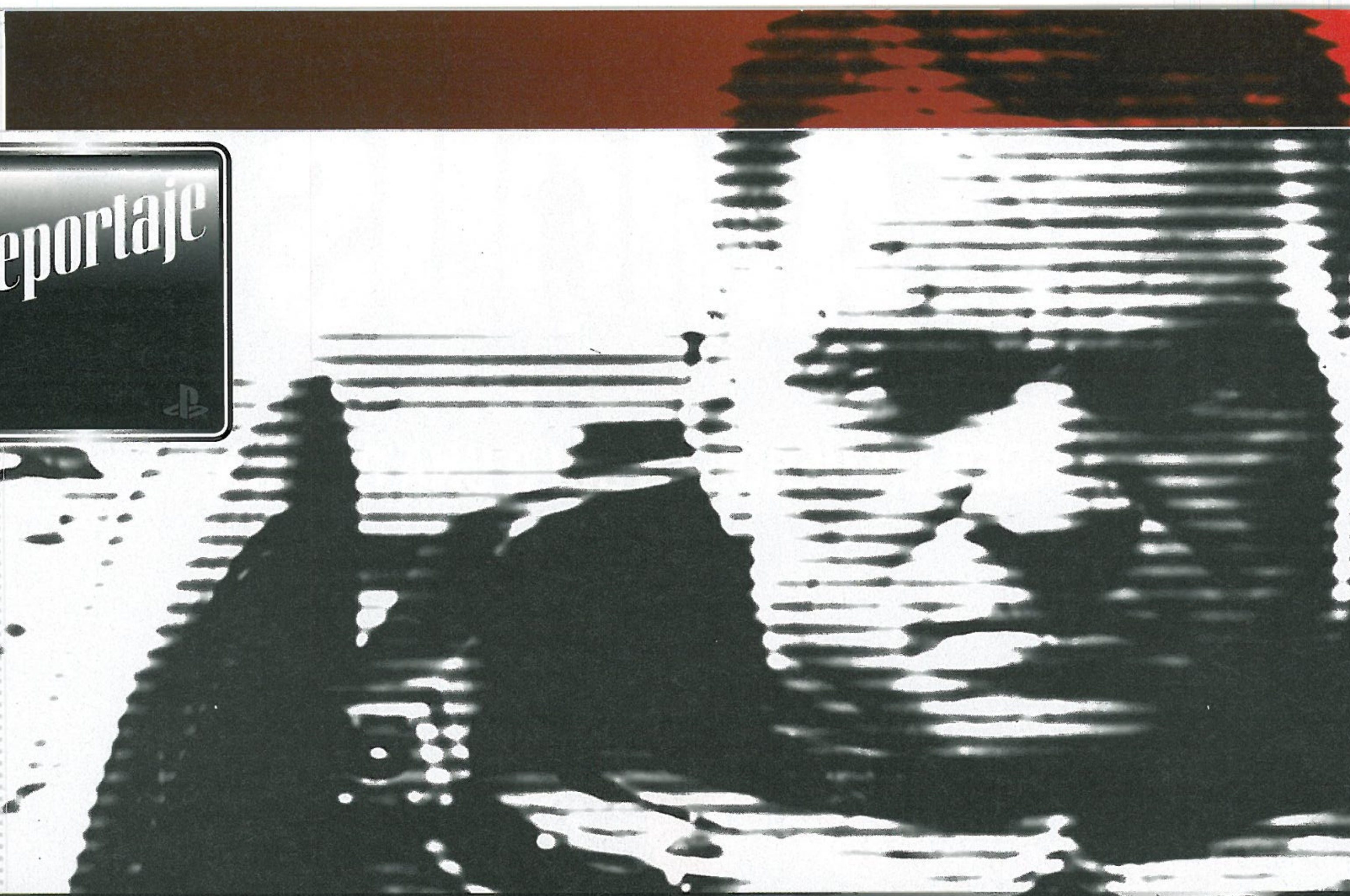
Nada más entrar en la sala de entrevistas nos recibe el señor Iizuka con una sonrisa de oreja a oreja. Y es que, como nos chivaron horas antes, siente predilección por la prensa española. Tras más de 17 años trabajando para **Sonic Team**, Takashi Iizuka se ha convertido en la cabeza del equipo y el productor de los juegos de Sonic justo cuando el emblema de **Sega** cumple su 20º aniversario. ***«El 23 de junio es el 20 aniversario de Sonic, así que tenemos previsto organizar varios eventos a lo largo de ese día, campañas y sorpresas muy atractivas a propósito del cumpleaños. ¡Estad atentos!»***, comenta el productor. No obstante, el culmen de este aniversario será el lanzamiento del próximo *Sonic Generations*, un juego que abarcará prácticamente los 20 años de vida de *Sonic* y sus gráficos lucirán magníficamente los dos tipos de dimensiones existentes, las 2D y 3D.

«Revisitaremos los niveles que previamente lanzamos en otros juegos de Sonic y recrearemos nuevos misterios, así como un nuevo némesis de Sonic. Además, regeneraremos los niveles de siempre con los que estamos familiarizados, pero con este nuevo enemigo como telón de fondo», explica el propio Takashi Iizuka. Sin duda, se tratará de un *Sonic* en estado puro que unirá la jugabilidad de los *Sonic* clásicos con las nuevas aventuras en 3D. El objetivo según su productor es: ***«Crear un juego realmente bueno de acción, donde se ofrecerá la posibilidad, a través del menú, de controlar a Sonic por los diferentes espacios temporales. Asimismo, hemos tratado de respetar el espíritu Sonic, por lo que hemos prescindido de los modos cooperativo y competitivo»***. Sin embargo, lo que no puede faltar nunca en un juego de *Sonic* son los «piques» por mejorar los tiempos de los niveles y, para ello, los marcadores On-line son muy útiles. ***«El hecho de superar los niveles tan rápido como sea posible es una de las características que diferencian a Sonic Generations de otros títulos. Así, para ser el más rápido en un nivel habrá que repetirlo muchas veces. Y para incentivar al jugador a que sea el más veloz, incluiremos la opción de clasificaciones On-line con el fin de que pueda comparar sus récords con los de otros jugadores de cualquier parte del mundo. Esta es la clave de Sonic y lo que hace sus juegos tan rejugables»***.

«LA CLAVE DE SONIC ES SU REJUGABILIDAD PARA SER EL MÁS RÁPIDO DEL MUNDO»

Si pensamos en la trayectoria de *Sonic* a lo largo estos 20 años, los cambios en el personaje y en la jugibilidad -exceptuando la transición de las 2D a las 3D- han sido muy pocos. ***«Sonic ha sido mundialmente conocido desde su creación hace 20 años y no ha cambiado durante todo ese tiempo, se ha mantenido igual, por eso los fans se han quedado con nosotros. Lo que vamos a hacer es continuar así, porque lo queremos tal cual es, pero añadiremos progresivamente y según nos convenga nuevos elementos al juego, tales como diferentes entornos y espacios para que a la gente le siga resultando fresco Sonic»***, comenta Iizuka con respecto a la casi intocable jugabilidad y estética de la mascota de **Sega**. Aspectos prácticamente inalterados desde que *Sonic* es *Sonic*, pero esta vez se enriquecerán con un doblaje al castellano. ***«Como queremos hacerlo lo más familiar posible, hemos decidido adaptarlo a otras lenguas. Todavía no hemos decidido si continuaremos haciéndolo o será algo excepcional»***, concluye el productor de *Sonic Generations*, Takashi Iizuka.


PlayStation Network
inFAMOUS 2
16
www.pegi.info
SER UN HÉROE ES SÓLO UNA OPCIÓN
TODOS TENEMOS DOS CARAS. ELIGE BIEN CUÁL QUIERES MOSTRAR AL MUNDO.
Ahora todas las novedades de PlayStation gratis en tu móvil con la aplicación de PlayStation
Reserva ya tu edición especial*
inFAMOUS
inFAMOUS 2
PS3
PlayStation 3
www.infamousthegame.com
SONY
make.believe



WARHAMMER 40K
SPACE MARINE

Una visita a Dublín nos ha permitido conocer de primera mano el próximo juego de Warhammer 40K, el primero para PS3. Un shooter brutal y gore que promete, aunque con muchas cosas todavía por pulir.

PS3

A LA VENTA EN AGOSTO

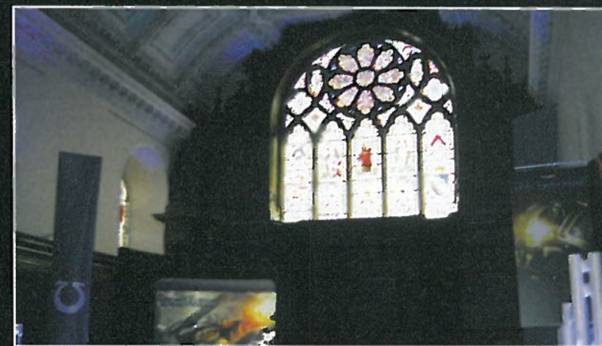
Hablar de *Warhammer 40K* es hablar de uno de los universos de los juegos de rol más ricos y profundos jamás creados. Nacido en 1987 por primera vez como juego de rol de miniaturas y basado en el originial *Warhammer Fantasy Battle*, esta saga pasó a los videojuegos de la mano del PC, centrado en el género de estrategia. Tras diversos títulos basados en este universo, por fin llega a nuestras **PS3** una aventura de esta franquicia, eligiendo en esta ocasión un género más popular en consolas, como es el *shooter*. Para probar de primera mano esta nueva apuesta de **THQ**, desarrollado por **Relic Entertainment** (los creadores de la mayoría de los últimos juegos de la saga *Warhammer*) nos trasladamos a Dublín, concretamente a su Museo de Arte Moderno desde donde os traemos nuestras primeras impresiones.

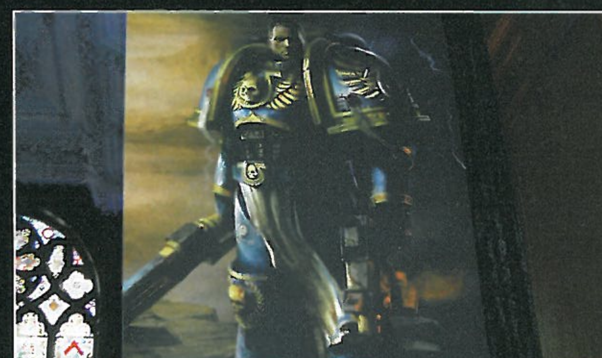
10.000 años después de la traición al Emperador, el mundo de los humanos se ve acosado por hordas de enemigos que pretenden destruir el Imperio y solo los temibles marines espaciales se interpondrán para evitar la extinción de la raza humana. Al mando de ellos se encuentra el Capitán Titus, el protagonista de nuestra historia, un Ultramarine (los marines espaciales de élite) con más de 150 años al servicio del Emperador y quien ha librado cientos de batallas de una guerra que se antoja interminable. En un mundo gris y desolado los marines espaciales se enfrentan a los ejércitos invasores de *Orks* y *Fuerzas de Chaos*, las dos facciones enemigas.

A diferencia de muchos *shooter* en tercera persona de esta generación, ***Space Marine*** no hace uso del tradicional sistema de coberturas y plantea los combates en

Por Lloyd





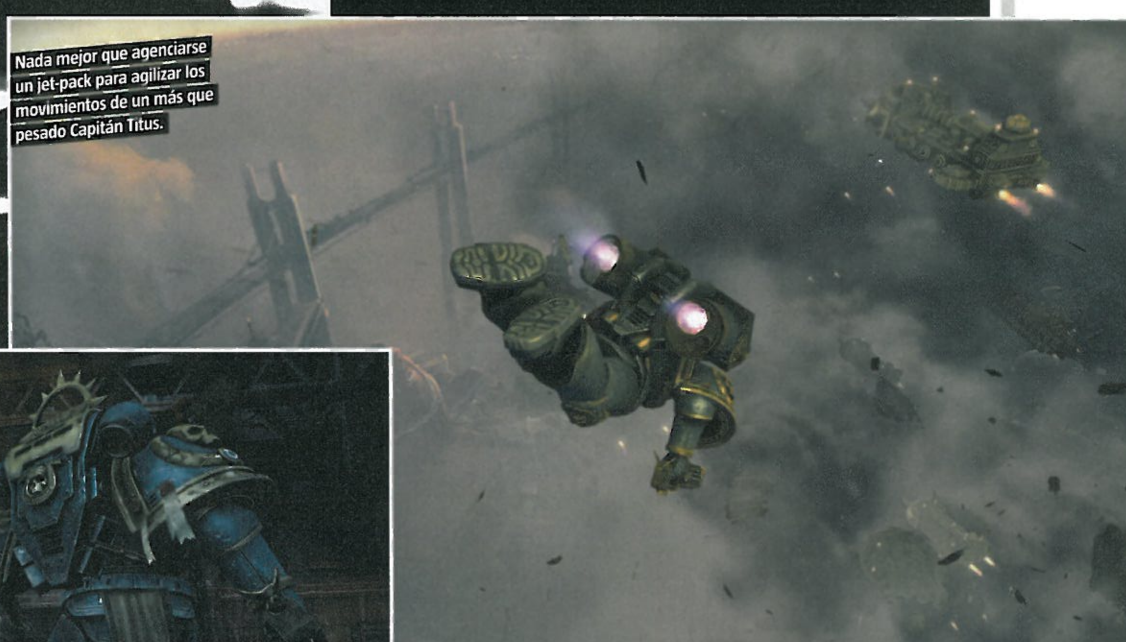




Los combates cuerpo a cuerpo con las unidades de élite enemigas serán realmente espectaculares.

ASÍ FUE PRESENTADO.

Una capilla dentro del Museo de Arte Moderno de Dublín fue el lugar elegido para presentar por primera vez ***Space Marine***, inquietante ¿verdad?. Lo cierto es que los chicos de **Relic** se han tomado muy en serio eso de recrear un ambiente tétrico. Tras tan peculiar presentación pudimos probar unas cuantas fases del juego en las que nos quedó bastante claro que ***Space Marine*** tiene los mimbres para convertirse en el *shooter* más sangriento, brutal y violento de la generación. Eso sí, absténgase los corazones débiles ante esta oda de violencia y destrucción.



Nada mejor que agenciarse un jet-pack para agilizar los movimientos de un más que pesado Capitán Titus.



Combinar las armas de fuego con los ataques melee será necesario para acabar con moles como la de la imagen.

Space Marine tendrá violencia, ejecuciones, sangre y mucho gore





Si por algo se caracteriza el universo de Warhammer 40K es por su ambientación futurista, tétrica y desoladora por una guerra que parece no tocar nunca su fin.

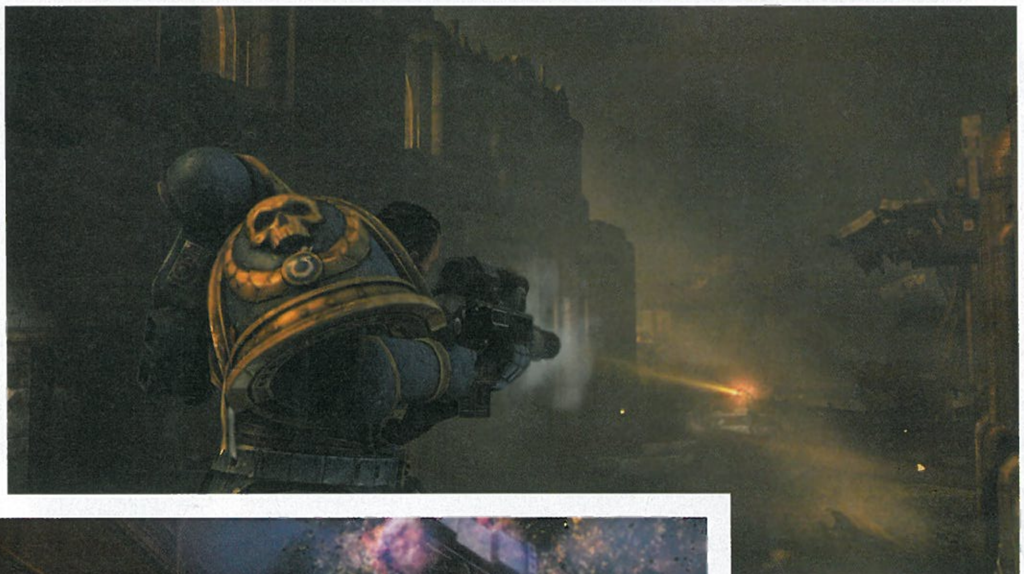


Space Marine es ideal para introducirse en el universo Warhammer por primera vez

escenarios abiertos. Para hacer frente a las cantidades ingentes de enemigos con las que nos tendremos que enfrentar, Titus posee una gran variedad de armas de fuego (hasta once) además de tres armas cuerpo a cuerpo que iremos desbloqueando y serán a cada cual más sanguinaria (una espada motosierra, un hacha y un martillo de grandes proporciones). En los combates contarás con varias combinaciones de ataques que podrás encadenar, dotándoles de una gran complejidad. Conforme vayamos eliminando enemigos, iremos rellenando una barra de furia que, una vez activada, nos permitirá realizar ataques devastadores tanto a larga como a corta distancia. Y por si fuera poco, también tenemos la opción de, apretando un simple botón, realizar ejecuciones tan espectaculares como violentas. Si por algo se caracterizará esta entrega de *Warhammer* es por su salvaje sistema de combate en el que el *gore*, la sangre y los desmembramientos se convertirán en los grandes protagonistas. Este título está orientado claramente a un público adulto que disfrutará masacrando a todo bicho viviente.

Pero fuera de lo que pueda parecer, por todo lo mencionado hasta ahora, ***Space Marine*** no es un simple juego de avanza y mata. Aunque solo nos enfrentemos a dos razas enemigas la variedad de unidades de combate (18 entre ambas) incluye desde soldados normales a demonios, pasando por soldados con escudo, francotiradores, magos, suicidas, acorazados... Esto dota de un componente táctico al título, ya que muchas veces será necesario eliminar las tropas de apoyo o que más nos puedan estorbar en cada momento, para poder avanzar. Además, el hecho de no hacer uso del autoapuntado, añade un nuevo componente a un *shooter* que promete ser más difícil de lo que últimamente estamos acostumbrados. Si bien no podremos utilizar vehículos, sí que se ha confirmado la inclusión del *jet-pack* que dará una mayor libertad de movimientos al personaje.

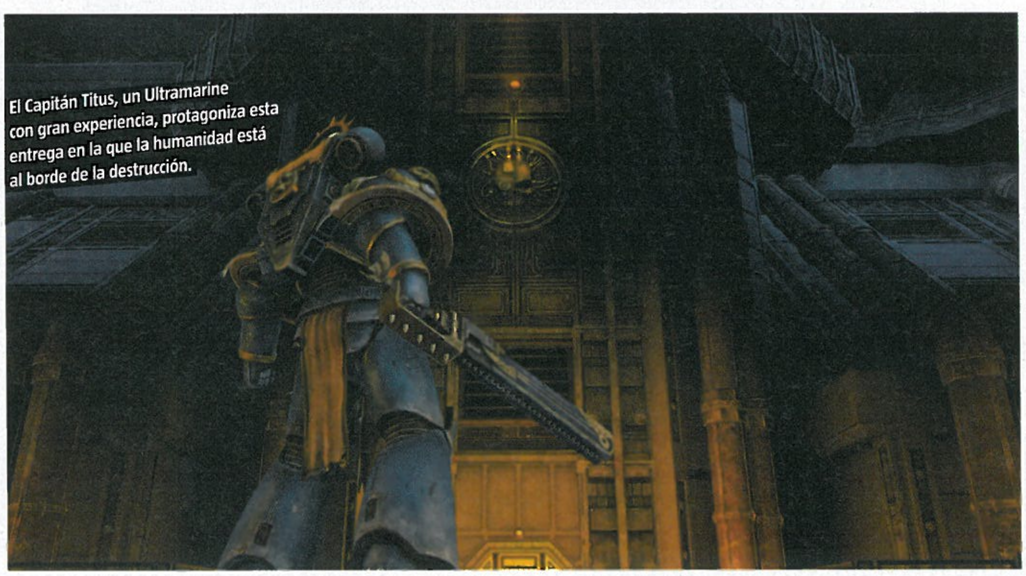
El resultado final es una interesante mezcla entre *shooter* postapocalíptico y futurista y *hack'n slash*, con grandes dosis de *gore* al más puro estilo *God Of War*. Aunque la demostración que pudimos probar está en fase *alpha* todavía, y hay muchos errores y *bugs* por solucionar, las sensaciones que nos llevamos son más que buenas. Aún así todavía quedan muchas dudas por despejar, como la variedad que ofrecerá la Campaña (con una duración de unas ocho horas aproximadamente), el multijugador -del que todavía no nos han querido desvelar nada- y el acabado técnico final. La esperanza es que **Relic** está detrás de este juego y eso ya es decir mucho.





Según el tipo de enemigos que nos encontremos será mejor disparar desde lejos o acercarse a machacar hígados. Tú eliges.

Con este pedazo de martillo que para sí quisiera el propio Thor, aniquilaremos a los enemigos de una forma bastante salvaje. Y es que ¿a quién se le ocurre meterse con un Ultramarine? Insensatos...



El Capitán Titus, un Ultramarine con gran experiencia, protagoniza esta entrega en la que la humanidad está al borde de la destrucción.



Estamos expectantes por saber cómo se implementará finalmente el uso del jet-pack

ENTREVISTA CON...



JAMES MCDERMOTT

Studio Marketing Manager

¿Por qué habéis decidido hacer un juego de acción en vuestra incursión en consolas?
Nuestra idea era la de crear un juego de acción total accesible y que puede ayudar a mucha gente a introducirse por primera vez en el universo *Warhammer*.

¿Habéis incluido algún componente de rol para el desarrollo del personaje?
En esta ocasión hemos decidido enfocarlo más hacia la acción y centrar todos nuestros esfuerzos en el desarrollo de los combates.

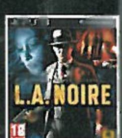
¿Nos puedes confirmar que habrá multijugador y cooperativo?
Os puedo asegurar que habrá modo multijugador aunque estamos trabajando en él y todavía es pronto para que pueda dar más detalles.

¿Por qué no se ha añadido un sistema de coberturas a Space Marine?
Nosotros queremos que cuando el jugador se enfrente a hordas de enemigos vaya al centro de la batalla y utilice las armas para acabar directamente con todos los enemigos. No tiene sentido incluir coberturas en un juego donde la cantidad de enemigos es tan grande. Además los *Space Marines* son los mejores soldados del universo, ¿cómo se van a esconder?

Por último, ¿podremos manejar vehículos?
No se podrán manejar vehículos como tal, pero sí que habrá elementos del escenario con los que el jugador puede interactuar y servirán a Titus en las batallas. Además de eso se podrá hacer uso del *jet-pack* en ocasiones.



PS3



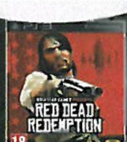
Género
Simulador de detective con sombrero
Compañía
Rockstar
Desarrollador
Team Bondi
Distribuidor
Take Two
Jugadores
On-line
Sí (descarga de contenido)
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.286 MB)
P.V.P. Recomendado
65,99 €

www.rockstargames.com/lanoire

18

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Oro

LA ALTERNATIVA



RED DEAD REDEMPTION. Otra extraordinaria aventura basada en un universo poco habitual: el western.

CRÓNICA NEGRA DE LA SOLEADA CALIFORNIA

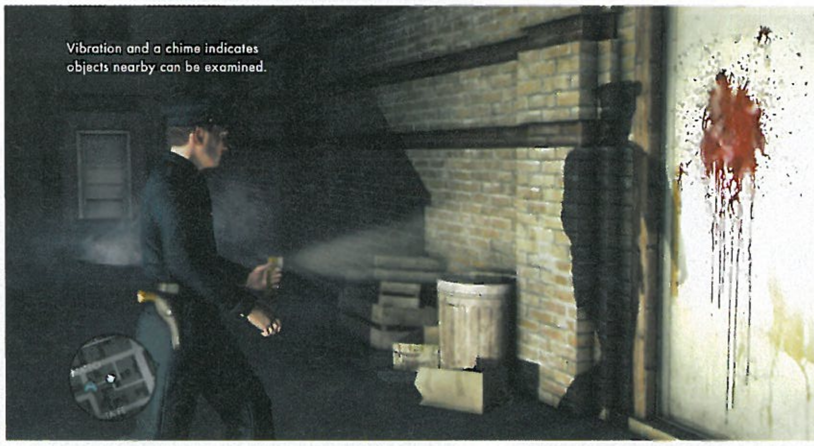
L.A. NOIRE

Por Nemesis











YO SOY LA JUSTICIA.

La investigación da paso, en muchos casos, a la acción pura y dura. Habrá persecuciones a tiros, en coche o a pie. Correrás por callejones o saltarás entre azoteas. En algunos casos, podrás detener al sospechoso con solo disparar al aire.


L.A. Noire no te ahorrará ni los detalles más escabrosos de la investigación.



Hace ya mucho tiempo que **Rockstar** se desmarcó del resto de desarrolladores. Y no me refiero al impacto que causó *GTA III* y sucesores dentro de la industria. Hablo de su valentía para lanzar juegos que otras compañías cancelarían desde los primeros momentos de su desarrollo. Son los tipos que debutaron en esta generación de consolas con un simulador de *ping pong* (con un par, oiga). Los mismos que firmaron *Red Dead Redemption*, esa carta de amor a un género tan olvidado como el *Western*. **Rockstar** va a su bola, y vuelve a demostrarlo con ***L.A. Noire***, una aventura singular que rinde homenaje al cine y la novela negra, a las crónicas de sucesos de la California de los años 40/50, una época de *boom* económico... y criminal. Policías corruptos, mafiosos sin escrúpulos, aspirantes a estrellas de cine dispuestas a todo por lograr su sueño, criminales de medio pelo y malvados magnates de la construcción... el cartel de Hollywood se sostiene bajo un submundo de crimen y miseria, del que solo daba cuenta la prensa de sucesos de la época. Hasta ahora.

UNA MECÁNICA DIFÍCIL DE ETIQUETAR

Uno de los mayores riesgos que corre ***L.A. Noire*** es que los usuarios piensen que se trata de un *GTA* en los años 40. Nada de eso. El nuevo juego de Brendan McNamara (responsable de *The Getaway*) está más próximo a la aventura conversacional. Aliñada, eso sí, con momentos de frenética acción, y enriquecida con un apabullante entorno gráfico, que recrea minuciosamente la América posterior a la Segunda Guerra Mundial. Nuestras dotes de deducción, y más concretamente nuestra habilidad para arrancar información de los labios de centenares de personajes distintos, será tan primordial como la habilidad para disparar o para conducir entre el tráfico angelino. Más de 400 actores digitalizados dotan de voz y vida a policías, criminales, víctimas y testigos de los que recabaremos pistas en cada escenario del crimen. »

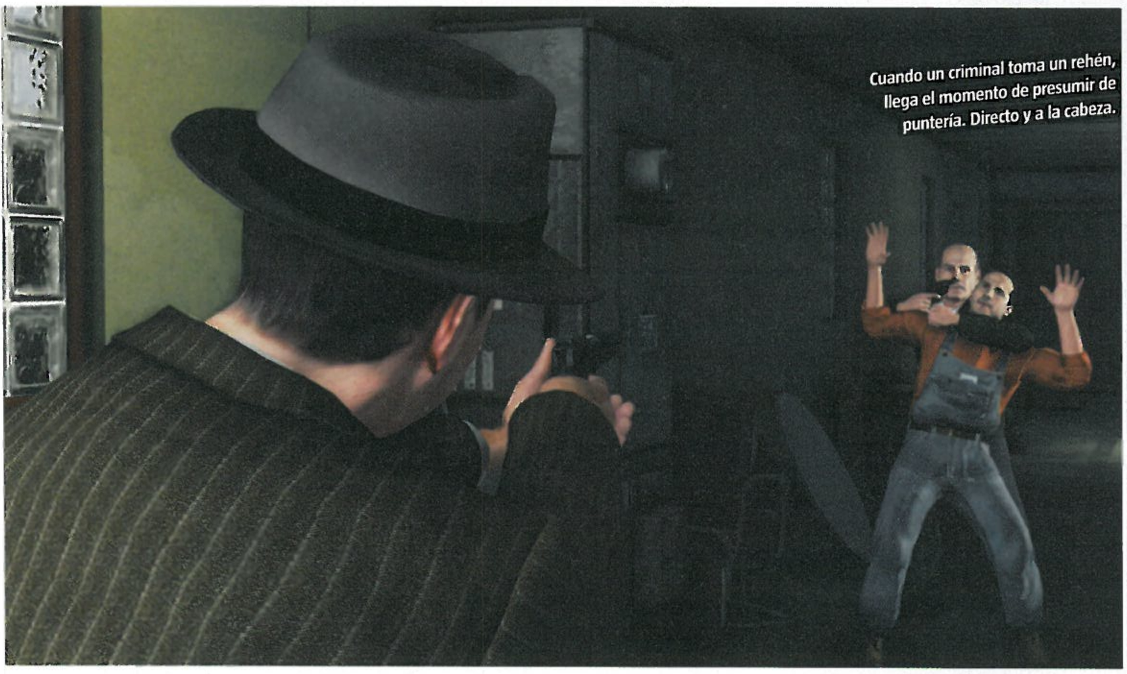
L.A. NOIRE ES UNA AVENTURA SINGULAR QUE RINDE HOMENAJE AL CINE Y LA NOVELA NEGRA

PS3

TEST



En L.A. Noire conducirás coches reales de la época. Podrás requisar cualquier vehículo e incluso hallar modelos singulares en garajes escondidos por toda la ciudad.



Cuando un criminal toma un rehén, llega el momento de presumir de puntería. Directo y a la cabeza.



PEGADO AL TELÉFONO.

En una época en la que Internet no existía ni en las novelas pulp de ciencia-ficción, las cabinas de teléfono (tanto las públicas como los postes de policía) serán tus aliadas a la hora de comunicarte con comisaría, investigar una matrícula o pedir la dirección de un sospechoso.







Sabías que...

La aparición en L.A. Noire de un buen número de actores de Mad Men no es casual. Ambos comparten la misma directora de casting: Laura Schiff.

Tras unas cuantas horas creerás haberle tomado la medida al juego, haber dominado completamente la rutina de investigar, interrogar y detener al culpable. Pero no tardarás en caer en tu error, como hicimos nosotros. La genuina grandeza de ***L.A. Noire***, mas allá de sus extraordinarios logros gráficos, reside en su capacidad para reinventarse cada vez que Cole Phelps, el protagonista del juego, es trasladado de un departamento de policía a otro. Trabajar de patrullero o investigar accidentes en Tráfico poco tiene que ver con resolver crímenes en Homicidios, o enfrentarse a lo peor de la sociedad en Antivicio. Incluso un departamento como el de Incendios, tan aburrido a priori, proporciona momentos inolvidables. La mecánica de ***L.A. Noire***, férreamente asentada sobre un guion notable, no despliega el libre albedrío de un *GTA* o de *Red Dead Redemption*. Aquí no vas a poder resolver los casos en el orden que te venga en gana, sino a medida que se te vayan presentando. No obstante, podrás conducir a tu antojo por toda la ciudad, resolviendo los 40 casos secundarios que la emisora de la policía irá escupiendo por la radio mientras estás al volante. Incluso en ese aspecto, se nota los esfuerzos de **Rockstar** y **Team Bondi** para complacer a todo tipo de jugadores: podrás dirigirte a cada localización del mapa automáticamente (tu compañero será quien conduzca) o conducir tú mismo hasta el siguiente objetivo. Incluso si mueres en una escena de acción varias veces, el juego te dará la oportunidad de saltártela, sin que ello afecte al posterior desarrollo de la aventura.

LA EMISORA DE LA POLICÍA TE PROPORCIONARÁ 40 CASOS SECUNDARIOS

Otro aspecto reseñable es la estupenda utilización del sonido, de la vibración del *DualShock*, para resaltar indicios y pistas. Si eres un purista, podrás desactivar esta ayuda, pero la mayoría de los usuarios lo agradecerán.

POR FAVOR, SEÑORA, SOLO LOS HECHOS

Buena parte del presupuesto de ***L.A. Noire*** se destinó a capturar los movimientos faciales de más de 400 actores. Lejos de ser una frivolidad gráfica, este aspecto cumple un



No dejes sin revisar ni un centímetro de la escena del crimen. La pista más miserable puede ser la llave para resolver cada caso.

Otro rostro famoso. Este sospechoso tiene el rostro y la voz de Greg Grunberg, el Matt Parkman de la serie Héroes. ¿Le reconoces?





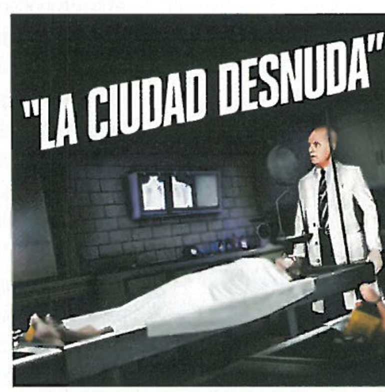


El mismísimo Solid Snake estaría orgulloso de las dotes de Cole Phelps para el sigilo. A la hora de seguir a esta sospechosa, tendrá que ocultarse tras esquinas, fingir que lee un periódico o sentarse en el sillón de un limpiabotas.



PREPEDIDOS Y DESCARGABLES.

Aunque en un principio, las misiones extra son exclusivas para aquellos que reservaron el juego en uno u otro establecimiento, confiamos en que en un futuro cercano estén disponibles desde la Store de PSN estas y muchas más.









A lo largo de la aventura, Phelps irá ascendiendo de un departamento de policía a otro.





La pista esencial

Aunque será tu habilidad para interrogar a los sospechosos la que dé la puntilla a los casos, no tendrás nada de qué acusarles hasta que reúnas un buen puñado de pruebas. Inspecciona metódicamente cada palmo del escenario del crimen o la residencia del sospechoso en cuestión. Unas notas musicales te indicarán dónde empezar a usar tus dotes de sabueso rastreador, mientras que una ligera vibración del *DualShock* te indicará no solo la proximidad de una prueba, sino la necesidad de inspeccionarla en el ángulo correcto para hallar un indicio determinante. Un último consejo: tómate tu tiempo a la hora de reunir pruebas antes de sentarte a hablar con un testigo o un sospechoso.





El forense te proporcionará algunas pistas, aunque las mejores las tendrás que encontrar tú solito.



papel decisivo en la mecánica del juego. El escenario del crimen, las pistas que allí recabes, son solo el punto de partida. El éxito dependerá de tu habilidad para leer la mentira, la duda, en los ojos de testigos y sospechosos. En algunos casos tendrás que realizar interrogatorios cruzados, con la esperanza de que los implicados acaben acusándose entre ellos. Y no todos serán escoria de la talla de Mickey Cohen y Johnny Stompanato (dos genuinas leyendas del hampa angelina). En más de una ocasión tu culpable será un comerciante, o un intachable padre de familia. Y si metes la pata en un interrogatorio, no te preocupes: podrás repetir casos anteriores desde el menú principal.

UN CLÁSICO HECHO PARA PERDURAR

Rockstar no se prodiga demasiado en sus lanzamientos, pero los últimos están entrando directamente en los *rankings* de los mejores juegos de la historia de **PS3**. Ojalá ***L.A. Noire*** sea un éxito de ventas y no corra la misma suerte comercial de ese otro título valiente llamado *Heavy Rain*. No sería justo que entre tanto *shooter* y tanto *sandbox* anodino, una aventura tan ambiciosa, tan extraordinaria, como ***L.A. Noire*** no se ganara un lugar en el corazón y las estanterías de los usuarios de **PlayStation**. Puede que no sea tan épico y extenso como *Red Dead Redemption* (aunque me llevó 18 horas acabarme el juego, y aún me quedan 37 casos secundarios por resolver), pero la calidad del guion, el impresionante trabajo invertido en sus gráficos, y la originalidad de una mecánica que te enfrentará a auténticos embusteros poligonales, lo convierten en un *rara avis* dentro de un industria obsesionada por las secuelas y las apuestas seguras.

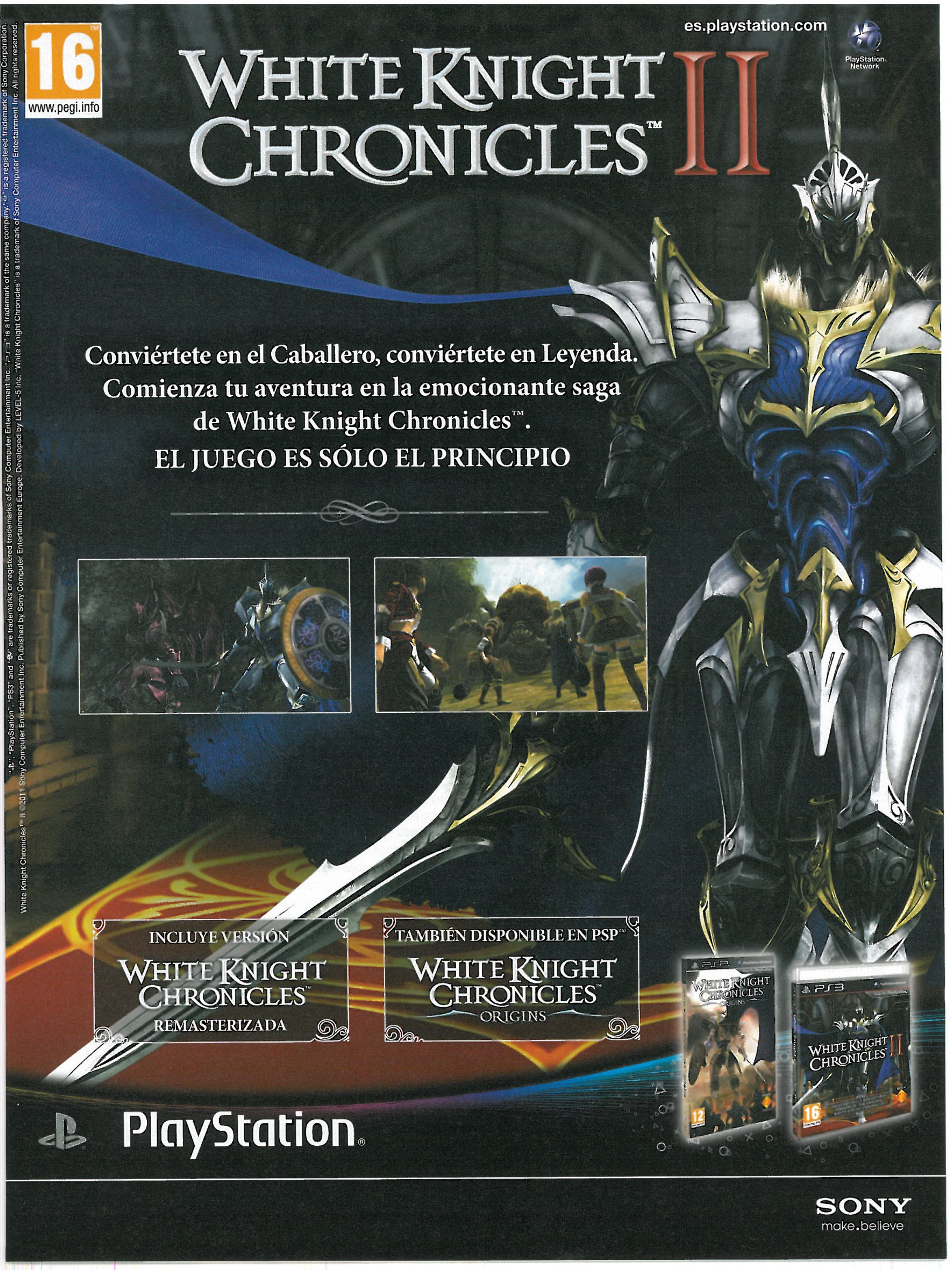
Algunos detalles del juego, como el control a la hora de disparar, son mejorables, pero se quedan en una anécdota ante la incontestable calidad de una aventura que esperemos no termine en el *Blu-ray* que llegará a las tiendas el 20 de mayo. ***L.A. Noire*** merecería continuar, en forma de episodios descargables desde PSN, durante los años venideros. Por pedir, que no quede.

EVALUACIÓN

✓ El modelado y la animación facial de los personajes... jamás has visto algo parecido. La mecánica, tan original como apasionante.

✗ El control, durante los tiroteos a pie, es un poco rudimentario. Los subtítulos en castellano no recogen lo que nos van diciendo por la calle.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Jamás has visto expresiones faciales tan realistas como las de este juego. Y la ciudad es impresionante.	Voces en inglés (con subtítulos en castellano) y música licenciada y programas de radio de la época.	Habrá usuarios que encuentren su mecánica algo repetitiva, pero otros quedarán fascinados.	Unas 18 horas, sin contar las 40 misiones que te encargan por la emisora, el modo libre y los coleccionables.	Casos descargables y posibilidad de ver cómo actuaron otros usuarios vía Social Club.	L.A. Noire alcanza nuevas cotas gráficas y demuestra que aún es posible hacer juegos originales.	Una aventura impresionante y singular en la que Rockstar vuelca su talento y audacia.
9,5	9,0	9,2	9,3	8,5	9,5	9,4

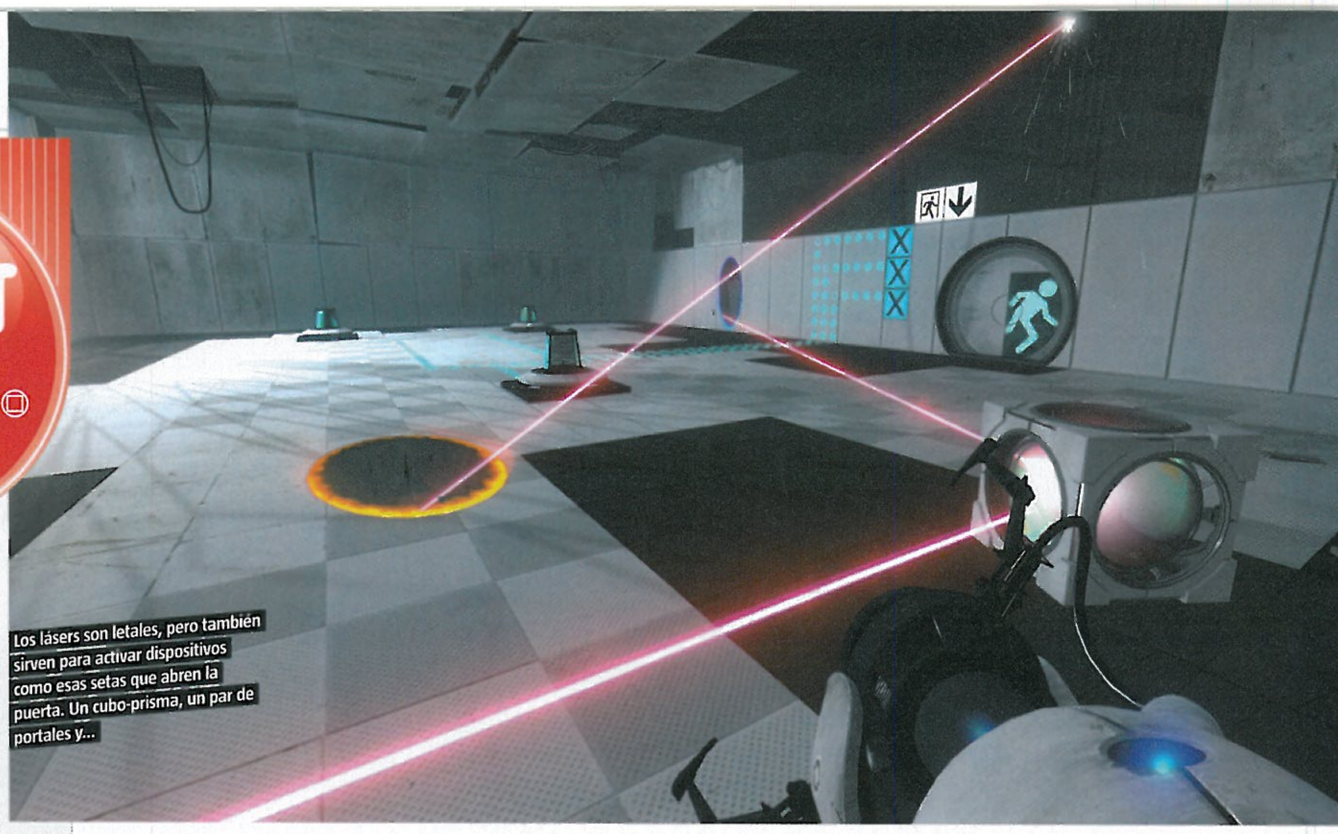

16
www.pegi.info
es.playstation.com
PlayStation Network
WHITE KNIGHT CHRONICLES™ II
Conviértete en el Caballero, conviértete en Leyenda.
Comienza tu aventura en la emocionante saga
de White Knight Chronicles™.
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO
INCLUYE VERSIÓN
WHITE KNIGHT CHRONICLES™
REMASTERIZADA
TAMBIÉN DISPONIBLE EN PSP™
WHITE KNIGHT CHRONICLES™
ORIGINS
PlayStation
SONY
make.believe
White Knight Chronicles™ II ©2011 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by LEVEL-5 Inc. "White Knight Chronicles" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

TEST

PS3



Género
Acción/Puzzle
Compañía
Valve
Desarrollador
Valve
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
64,95 €
www.thinkwithportals.com/
12



Los lásers son letales, pero también sirven para activar dispositivos como esas setas que abren la puerta. Un cubo-prisma, un par de portales y...

PORTAL 2

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Oro

SUPERANDO LO QUE PARECÍA INSUPERABLE

Es perfectamente comprensible el entusiasmo que rodea a ***Portal 2*** entre prensa especializada y fans en general: el juego de **Valve** ha mejorado y potenciado algo que parecía cerrado, preciso e insuperable. Es decir, un guión redondo, un planteamiento y una estética original y reconocible (identificarás una captura de los juegos de *Portal* sin lugar a dudas... ¡y eso que no se ve a la protagonista!), un desarrollo intrigante y con una mecánica perfectamente medida, un sentido del humor agudo e inteligente... bueno, pues todo eso está en ***Portal 2***, pero multiplicado. En el modo Historia el comportamiento de la villana GLaDOS se matiza de forma que no podemos desvelar aquí, y la nueva Inteligencia Artificial con la que tiene que bregar la silenciosa Chell, Wheatley, es sencillamente desternillante (hazte un favor y juega a ***Portal 2*** en versión original). La mecánica de juego sigue siendo la misma (Chell posee una pistola de portales que permite comunicar de forma instantánea dos puntos alejados entre sí, y con ella tiene que sobrevivir a multitud de pruebas), pero **Valve** se permite introducir gran cantidad de nuevos elementos en los *puzzles* (empezando por los fluidos, continuando por los cubos nuevos y acabando por los rayos transportadores y las plataformas infinitas) y consigue que cada nuevo *puzzle* sea completamente distinto del anterior, al mismo tiempo que perfectamente medido para que el jugador aprenda por sí mismo cómo resolverlos. Es decir, como juego de *puzzles*, ***Portal 2*** es perfecto.

Pero también va mucho más allá. Ya con tiempo suficiente para explayarse (***Portal 2*** ya no es un inesperado obsequio dentro de un recopilatorio, como el primer *Portal*, sino un título hecho y derecho y con todas las de la ley), el argumento de ***Portal 2*** da unos cuantos giros que aquí no vamos a desvelar. Pero son giros tan cuidados, tan coherentes con el universo del juego, que no solo cambian su ambientación o su argumento, sino que cambian el propio género de ***Portal 2***, y te encontrarás con que, sin darte cuenta, ***Portal 2*** ya no es un juego de *puzzles*, sino... otra cosa. Y en esa otra cosa reside una de las aventuras más asombrosas, inteligentes y mejor construidas que vas a catar en un juego este año. Y todo permaneciendo fiel a las virtudes que hicieron grande al primer *Portal*: sencillez, amor por los detalles y un sentido del humor completamente demoledor.

Podría decirse que el modo multijugador es la guinda del pastel de ***Portal 2*** (decir «la tarta» quizás sería más exacto, ¿no?), pero no: el multijugador está pensado desde cero y creado teniendo en cuenta esa peculiar naturaleza, involuntariamente cooperativa, que tenía el primer *Portal*. Si jugasteis con alguien al lado, sabéis de qué hablamos: aunque *Portal* solo admitía partidas para un jugador, de forma intuitiva permitía que varias personas colaboraran en la resolución de los *puzzles*, dada la naturaleza tranquila y reflexiva del juego. Pues bien, en ***Portal 2*** esa curiosa particularidad se ha incluido en el propio juego, y si el modo Historia es divertido, el cooperativo lo es doblemente, con *puzzles* pensados desde el primer momento para ser resueltos entre dos personas y el doble de duración que el modo para un jugador.

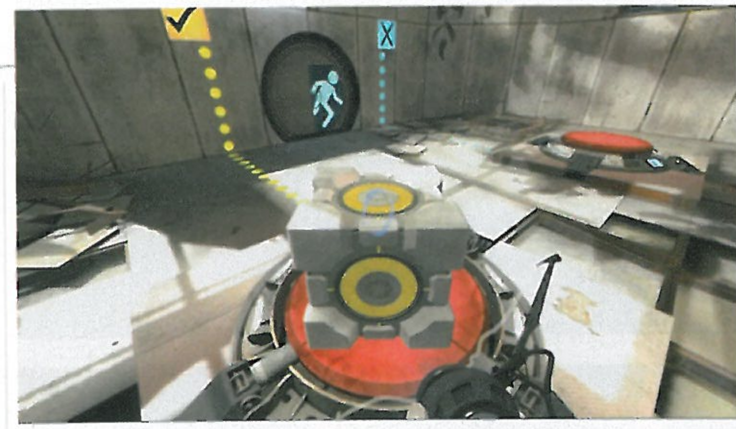
SI «STILL ALIVE», LA CANCIÓN DE «PORTAL», TE PARECIÓ GRANDE, ESPERA A OÍR «WANT YOU GONE»

LA ALTERNATIVA



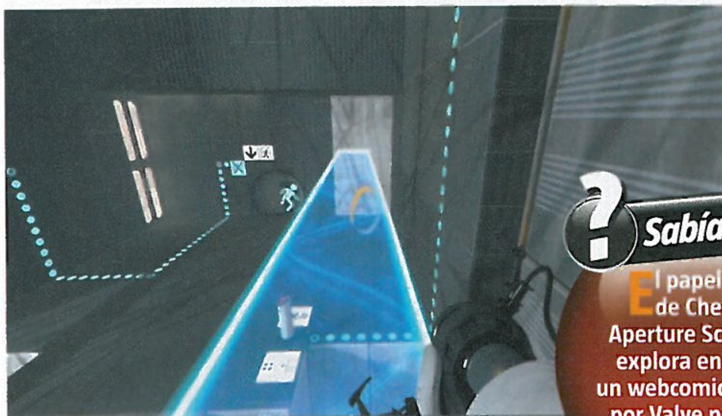
THE ORANGE BOX. Contiene el primer e inigualable Portal, junto a otros clásicos de Valve.

Por John Tones





La femenina GLaDOS y el verborreico Wheatley son las dos inteligencias artificiales que te guiarán y acosarán en el transcurso de Portal 2.





Sabías que...

El papel de Chell en Aperture Science se explora en «Lab rat», un webcomic publicado por Valve poco antes del lanzamiento de Portal

Sí, junto a la pistola hay una patata. Y sí, eso parece una torreta de vigilancia mutada con un Companion Cube. El guión de Portal 2 está lleno de sorpresas.



FLUIDOS. Hay tres: los azules convierten el suelo en goma. Los naranjas hacen que te deslices por las superficies. Y los blancos convierten cualquier superficie en una zona donde hacer portales.



COOPERATIVO. El modo Cooperativo está tan trabajado como el modo Historia, con sus propios puzzles y su propia mecánica de juego. No es de extrañar que sus protagonistas centren la portada.



COCHAMBRE. El descenso a las profundidades de Aperture Science es un metafórico viaje en el tiempo en el que muchas de tus preguntas serán respondidas... y surgirán otras nuevas.





EVALUACIÓN

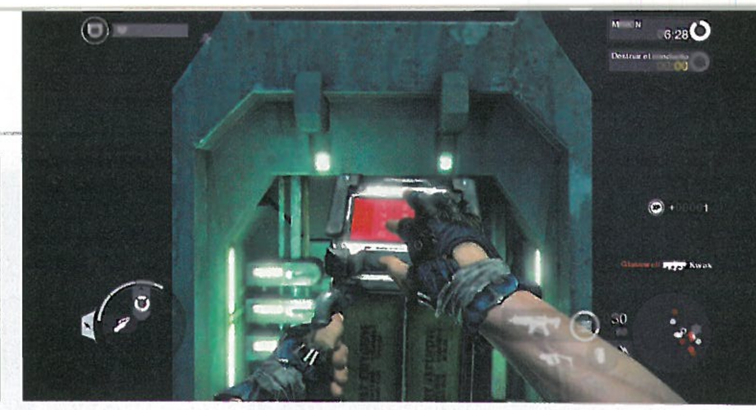
✔ En un mundo perfecto todos los juegos serían así, divertidos, inteligentes, accesibles, y cómo no, bien escritos, planteados y desarrollados.

✘ Visto lo visto, el único juego que se atreverá a continuar el legado y las lecciones de «Portal 2» será, con suerte... «Portal 3».

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
No te precipites: técnicamente pueden no ser deslumbrantes, pero a nivel de diseño son geniales.	Cuidado y sutil. Voces originales increíbles y sí, Jonathan Coulton vuelve a encargarse de los créditos.	Perfecta, medidísima, toda una lección de diseño y ejecución de mecánica. Lo mejor del juego.	No es un título muy extenso, aunque seguro que repites. Este verano, DLC gratuito con nuevos niveles.	El Cooperativo es uno de los puntos fuertes del juego, y funciona perfectamente en línea.	No exprime el hardware de la PS3, pero obviamente, con su planteamiento, no es necesario.	Nunca una puntuación había sido tan injusta. Créenos: «Portal 2» merece un diez total y absoluto.
8,8	8,5	9,5	8,5	8,0	8,0	9,5

TEST







En el modo Retos podrás demostrar tu habilidad con el botón SMART.

PS3



Género
Shooter
Compañía
Bethesda
Desarrollador
Splash Damage
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
65,99 €
www.brinkthegame.com
16

BRINK

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Bronce

AL CALOR DE LAS MULTITUDES

Durante los últimos años, el multijugador On-line ha pasado de ser un valor añadido a convertirse en la razón de ser de todo FPS que llega al mercado. ***Brink*** no es una excepción. Esta creación de **Splash Damage** (*Wolfenstein: Enemy Territory*) sigue la estela del memorable *Team Fortress* de **Valve**, presentando dos facciones con cuatro clases bien diferenciadas (soldado, espía, ingeniero y médico), en una despiadada lucha por controlar una ciudad futurista llama *Ark*. Con un diseño de personajes absolutamente rompedor y una mecánica frenética (aunque en ocasiones algo caótica), los objetivos de cada partida de ***Brink*** van evolucionando a la par que la apariencia, armamento y habilidades de sus contendientes. El juego no consiste solo en disparar sobre el contrario: hay que actuar en equipo y explotar las habilidades de nuestra clase para resolver las misiones que nos irán planteando en pleno combate. El espía «hackea» sistemas y es capaz de adoptar el aspecto de un enemigo muerto. El soldado proporciona munición a sus compañeros y dinamita estructuras. El ingeniero las repara y coloca torretas y minas. Y el médico se encarga de curar a los compañeros caídos.

La personalización (con 102.000 billones de variaciones) es la principal seña de identidad de ***Brink***, no solo a nivel estético sino en cuanto a armamento y habilidades. Construye un personaje y descubre las bondades del botón *SMART* (L2), con el que sortearás cualquier obstáculo sin por ello dejar de disparar. Esta habilidad, inspirada en el *parkour*, también estará condicionada por la complexión física de tu personaje. Un soldado corpulento aguanta más daño, carga con armas más potentes, pero es incapaz de saltar, mientras que un fulano ligero será capaz de andar practicamente por las paredes, al estilo de *Mirror's Edge*.

Gráficamente resultón (los escenarios presentan dientes de sierra, pero el diseño de personajes es maravilloso), ***Brink*** es capaz de ofrecer meses de diversión... siempre y cuando uno se centre en el juego On-line. En el modo Campaña (que no es más que un multijugador con *bots* y algunas *intros* resultonas), el juego pierde mucho fuelle debido a la torpe IA de tus aliados. Acabarás pidiendo a gritos la asistencia de un médico (que siempre estará a 30 metros de distancia), encargándote tú de todo y al final, perdiendo la paciencia.

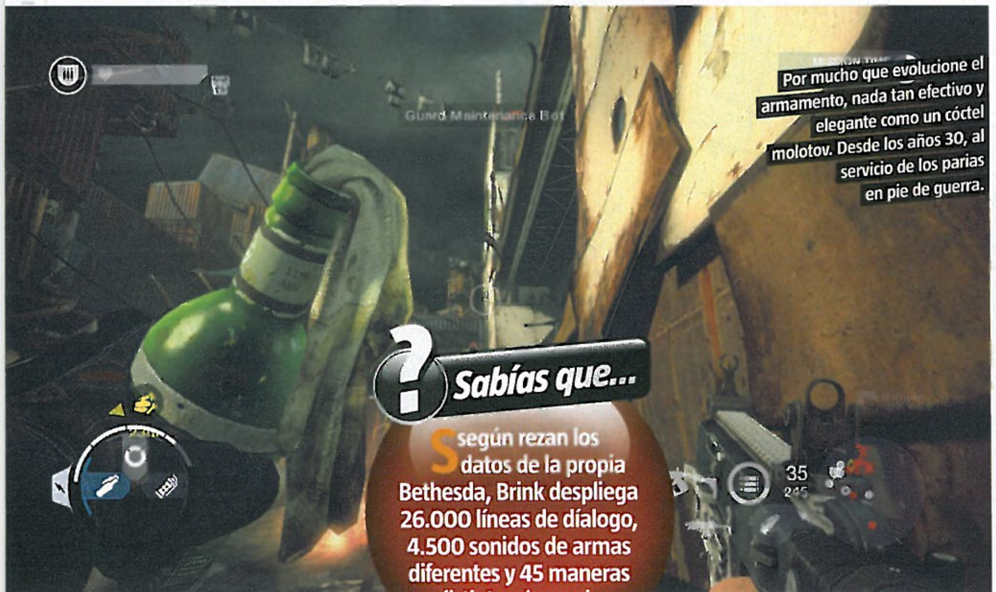
BRINK SIGUE LA ESTELA DE TEAM FORTRESS, CON DOS FACCIONES Y CUATRO CLASES BIEN DIFERENCIADAS

LA ALTERNATIVA



THE ORANGE BOX.
Por muchos motivos, pero sobre todo porque incluye el genial Team Fortress 2.

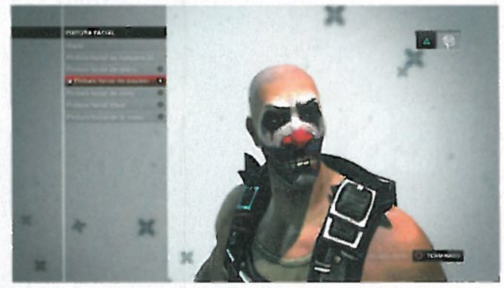




Por mucho que evolucione el armamento, nada tan efectivo y elegante como un cóctel molotov. Desde los años 30, al servicio de los parias en pie de guerra.

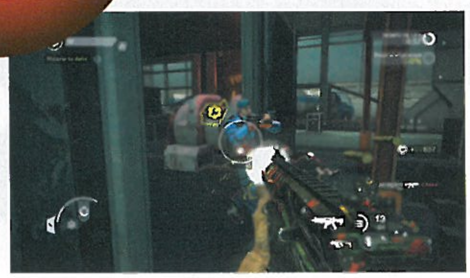
¿Sabías que...

Según rezan los datos de la propia Bethesda, Brink despliega 26.000 líneas de diálogo, 4.500 sonidos de armas diferentes y 45 maneras distintas de morir.









SERÁS UNO... ENTRE 102.000 BILLONES.

Acumula experiencia y modifica tu personaje hasta convertirlo en algo absolutamente único: cara, pelo, tatuajes, vestimenta, armamento, habilidades. Las cifras que ha suministrado Bethesda son mareantes: contando todas las modificaciones posibles, Brink permite crear 102.247.681.536.000.000 variaciones posibles de un mismo personaje. ¿No nos crees? ¿Quieres comprobarlo tú mismo, uno a uno?



En los terminales podrás cambiar de clase, dependiendo del siguiente objetivo principal que se te presente.



Acostúmbrate a esta pantalla: la verás muchas veces. Estás a punto de morir... pero la inyección de un médico podría salvarte.



Jamás se ha visto un shooter con las opciones de personalización que ofrece Brink. Infunde terror (y por qué no, algo de admiración) en las caras de tus rivales con un tatuaje demencial, una máscara impactante y una acertada combinación de habilidades. Todo es ponerse.

EVALUACIÓN

✔ Mecánica frenética, alejada del típico pasillo o los Deathmatch del resto de FPS. El diseño de los personajes, con sus deliciosas caras de caballo.

✘ Jugar solo al modo Campaña resulta un suplicio, debido a la pobre IA de los bots. Se echa de menos un lobby y rankings dentro del juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Fantástico diseño de personajes y escenarios. Pero detectarás no pocos dientes de sierra y alguna textura bailarina.	Magnífico doblaje en castellano, con la posibilidad de elegir 8 voces distintas para tu personaje.	El botón SMART es una gran idea, pero las misiones se vuelven en ocasiones algo confusas.	En Off-line no tardarás en frustrarte, pero si te conectas a PSN, te esperan meses de tiros y piques a gogó.	La razón de ser de Brink. ya sea en Cooperativo como en duelos masivos, lo pasarás en grande.	Ya era hora de que alguien innovara en los FPS, aunque se han pasado con lo de eliminar los lobbys.	Si juegas solo, mejor busca otro FPS. Pero si vives para el On-line, aquí lo pasarás en grande.
8,8	9,0	8,5	9,1	9,2	8,0	9,0

TEST

PS3



Aunque los personajes son caricaturas Lego, hay detalles como el agua del mar que alcanzan gran realismo.

SI QUIERES SABER TODO SOBRE LA PELÍCULA PDC EN MAREAS MISTERIOSAS VE A LA PÁGINA 104



Género
Aventura/ Plataformas
Compañía
Disney Interactive
Desarrollador
TT Games
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
49,99 €
es.playstation.com

7

LEGO PIRATAS DEL CARIBE
EL VIDEOJUEGO

△ YO-HO ○ YO-HO ✕ UN GRAN □ PIRATA SOY...

... *«¡Ladrón, salvaje, a todos en alta mar. Todos, brindemos Yo-ho!»*. Son las palabras que Sparrow canturreaba en la desierta isla de *La Maldición De La Perla Negra*.

Simpáticos, entrañables y adictivos son los videojuegos **Lego**, y no podía ser de otra manera este, basado en la saga *Piratas Del Caribe*. Si el mes pasado hablábamos de ***Lego SW III The Clone Wars*** como una evolución de la jugabilidad de la saga, centrándose más en la acción y en las batallas multitudinarias que en las plataformas y resolución de *puzzles*, ***Lego Piratas Del Caribe*** es un ***Lego*** clásico. Eso sí, conserva de este la acertada pantalla partida al jugar en modo cooperativo, con el fin de que los personajes se puedan alejar los unos de los otros dentro del mismo escenario. De este modo se consigue que el multijugador sea más dinámico e intuitivo que en anteriores **Lego**.

Traveller's Tales siempre consigue personalizar cada entrega, por lo que nunca encontrarás dos juegos **Lego** iguales. Estudian las maneras de cada personaje, los escenarios... y cada particularidad la trasladan a la jugabilidad. De tal modo que no solo el *look* corsario recae sobre las piezas **Lego**, sino también la personalidad de cada uno de los protagonistas de la serie. Así, Jack Sparrow camina alocadamente inclinado hacia atrás y hará uso de su brújula para encontrar objetos imprescindibles para avanzar, el Sr. Gibbs con su martillo reconstruirá las piezas especiales derruidas, la pizpireta Elizabeth Swan es capaz de hacer saltos dobles, Will Turner lanza su espada... y así, irán apareciendo poco a poco cada una de las personalidades más significativas de *Piratas Del Caribe*, hasta Angélica -personaje que Pe Cruz interpreta en la cuarta entrega-. ¡Habrá niveles en los que llegarás a controlar de manera alternativa hasta 8 personajes! En total hay 70 a desbloquear con los que podrás rejugar cada uno de los niveles en el modo Libre. Recuerda que si algo caracteriza a esta licencia es que podrás volver a rehacer tus pasos para encontrar *items* valiosos o acceder a esas áreas que solo determinados personajes pueden. ***Lego Piratas Del Caribe*** incluye las cuatro aventuras cinematográficas, cada una estructurada en 5 extensos niveles. Así, visitarás *Port Royal*, Isla Muerta, Tortuga, vivirás batallas navales en La Perla Negra, el Holandés Errante... Cada escenario está creado a imagen y semejanza de los originales, siempre desde la perspectiva caricaturesca **Lego**, claro (aunque, todo sea dicho, el agua alcanza un realismo sorprendente).

Como no podía ser de otra manera, esta vez veremos a los personajes nadar, bucear e incluso cumplir misiones sumergidos en el agua. Para ello deberás cubrirte con un barril con el fin de poder respirar y caminar bajo el mar. ¡Como en la peli! Sí, muchas misiones están inspiradas en los largometrajes, como también el tener que vencer a la tripulación maldita bajo la luz de la luna. Será porque *Piratas del Caribe* me chifla, o no, pero los numerosos guiños que aparecen en el juego lo convierten en uno de los más divertidos títulos **Lego** aparecidos hasta la fecha.

REVIVIRÁS LAS CUATRO AVENTURAS CINEMATOGRÁFICAS DESDE LA CARICATURESCA PERSPECTIVA LEGO

LA ALTERNATIVA



LEGO SW III THE CLONE WARS. Más acción que plataformas. Basado en la serie de animación SW.





BUCEANDO

Como novedad, los personajes Lego podrán nadar y bucear. Y si quieres caminar bajo el mar, sin que te quedes sin oxígeno, ponte un barril de los que encuentres cerca.



Cada personaje posee unas cualidades específicas. Jack Sparrow, por ejemplo, con su brújula encontrará objetos ocultos bajo tierra.





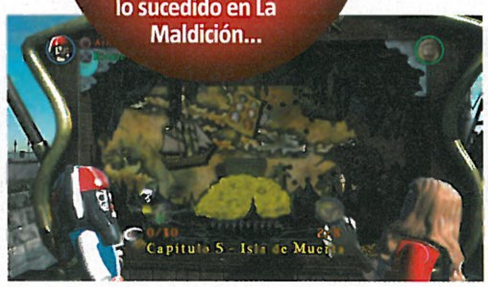
Como en la primera peli, Sparrow y los demás solo podrán acabar con la tripulación maldita cuando estén bajo la luz de la luna.

? Sabías que...

El primer juego de PDC se tituló La Leyenda De Jack Sparrow y salió en 2006 para PS2. Narraba las aventuras del pirata tras lo sucedido en La Maldición...



A LO TEATRILLO NIPÓN. El juego no se instala, por lo que tendrás que «sufrir» algunas pantallas de carga, pero son tan simpáticas que se te harán muy cortas.



MAPAS. Hay cuatro en total, cada uno te llevará a revivir los momentos más importantes de La maldición de la Perla Negra, El cofre del hombre muerto, En el fin del mundo y En mareas misteriosas.



EN COOPERATIVO. Como en todos los juegos Lego, podrás jugar con un amigo el modo Historia. Cuando os alejéis el uno del otro, la pantalla se partirá en dos.





EVALUACIÓN

✔ Los continuos guiños hacia la saga cinematográfica hacen de esta entrega una de las más carismáticas de la serie Lego.

✘ Por poner algún «pero»: controlar a ocho personajes a la vez es algo caótico. Aún así el sistema empleado es bastante intuitivo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Todo está recreado con fidelidad desde una perspectiva Lego. El agua del mar es digna de contemplar.	La característica melodía de la saga fílmica ameniza los momentos más emblemáticos del juego.	Más intuitiva que Lego SW III. Además se centra más en las plataformas que en la acción.	Las cuatro pelis están estructuradas en cinco extensos niveles cada una y planteados para ser rejugados.	El día que incluyan cooperativo a través de la red, será pura adicción.	Lego SW III fue mucho más ambicioso al juntar a centenares de enemigos en pantalla. Este es más modesto.	El gran carisma de Sparrow unido al de Lego, hacen de este título un juego más que apetecible.
8,6	8,5	8,9	8,7	-	8,4	8,9

TEST

PS3



Nuevamente un miembro de la familia Mason es el encargado de salvar Marte. Esta vez la amenaza son unas extrañas criaturas surgidas de las profundidades del planeta.



Género
Shooter destructor
Compañía
THQ
Desarrollador
Volition Inc.
Distribuidor
THQ
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.962 MB)
P.V.P. Recomendado
69,99 €
www.redfaction.com
18

RED FACTION ARMAGEDDON

DEMOLICIONES VOLITION VUELVE A LA CARGA

Si tuviéramos que desgranar la saga *Red Faction* como una suma de ingredientes, probablemente diríamos que es una receta destructiva con grandes dosis de acción y libertad, y un ligero toque político. Esto ha sido así hasta ahora, cuando **Volition** ha decidido mutar el nuevo ***Armageddon*** hacia una tendencia más genérica. Y es que, este nuevo título, sacrifica estos dos últimos componentes en favor de una mayor espectacularidad y una historia más peliculera. El resultado es un juego más lineal y con nulas capacidades de exploración, aunque sigue manteniendo la destrucción por bandera y añadiendo un sinfín de novedades jugables.

Como no podía ser de otra manera, un miembro de la familia Mason, en este caso Darius, nieto de Alec quien liberó al pueblo de Marte durante las revueltas en *Guerrilla*, es el protagonista de esta historia. En este caso, tras una misión rutinaria, liberará accidentalmente una especie de alienígenas que atacarán a la población humana causando innumerables bajas.

El juego se desarrolla, en un 80 por ciento, en los túneles bajo tierra donde Darius tendrá que acabar con esta nueva amenaza a lo largo de 22 misiones que nos ocuparán unas 10 horas. Para ello cuenta con una cantidad ingente de armas (hasta 17) de entre las que destaca la Pistola Magnética, un divertido instrumento que nos permite seleccionar un objeto o enemigo para golpearlo contra cualquier parte del escenario de una manera muy sencilla. También tendremos fases a bordo de vehículos donde nos encontraremos desde una armadura con láser y cohetes a una nave de combate, pasando por un robot araña, entre otros. En esta entrega se ha potenciado el componente rolero, de forma que con la chatarra que vayamos recogiendo podremos ir adquiriendo habilidades para utilizar en cualquier modo de juego. Además, el *Nano Forge* que utiliza nuestro protagonista nos ofrece tres tipos de habilidades en combate, como son el impacto, la descarga y el escudo, además de la nueva función de reconstrucción. Con ella podremos regenerar los objetos que hayamos ido destruyendo, además de poder acceder a caminos de otra forma inaccesibles. Un interesante binomio entre destrucción-regeneración, aunque no totalmente aprovechado.

ARMAGEDDON OFRECE MÁS ARMAS, MÁS VEHÍCULOS Y MÁS DESTRUCCIÓN

Una vez acabado el juego, ***Armageddon*** ofrece dos modos de juego muy divertidos: aniquilar escenarios en el modo Ruina mientras consigues las mejores puntuaciones, o unirte a tres amigos en Epidemia para sobrevivir a ingentes oleadas de enemigos. La destrucción está servida, ¡dos platos por favor!

LA ALTERNATIVA



RED FACTION GUERRILLA. Si no jugaste al título anterior ahora lo podrás encontrar a precio de risa. No te lo pierdas.

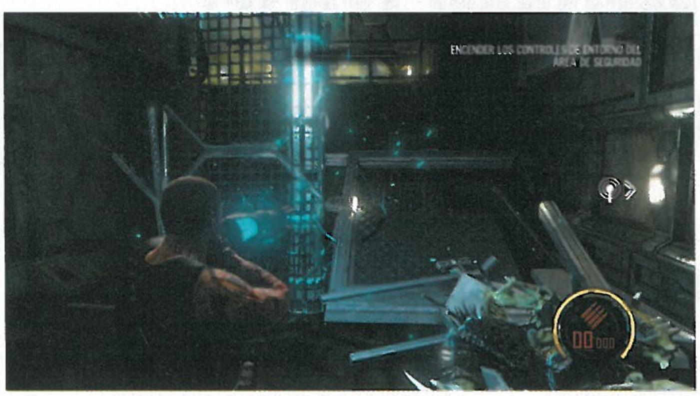


¿Cómo? Un unicornio de colores que dispara un rayo por el trasero... Pasaos el juego y disfrutaréis de la mejor arma de la historia.



Sabías que...

La película Red Faction Origins cuenta los sucesos acaecidos entre Guerrilla y Armageddon con Adam Hale como enemigo.


Las habilidades del Nano Forge nos permiten reconstruir caminos destruidos para avanzar y encontrar objetos de mejora.




MODO RUINA Y EPIDEMIA. Cuando hayas acabado el modo Campaña todavía queda juego para rato. Tú eliges si prefieres acabar con los escenarios para lograr las mejores puntuaciones en el modo Ruina o jugar con hasta tres amigos en el modo Epidemia para acabar con todas las hordas de enemigos.

Por *Lloyd*

ENTREVISTA CON...



DAN SUTTON
Associated Producer

¿Qué es lo que más destacaría de los nuevos elementos que aporta *Armageddon* a la saga?
Uno de los cambios que hemos hecho y el más importante diría yo, ha sido incluir la posibilidad de reparación. Reparar cualquier cosa del mundo en el que nos encontramos y poder acceder a zonas secretas de esta forma nos parece una genial idea. También hemos potenciado el componente rolero.

En *Armageddon* han optado por un juego más lineal que *Guerrilla*.
Hemos tratado de contar una nueva historia pero sin olvidar los mejores elementos de *Guerrilla*. Para ello hemos apostado por un entorno menos abierto pero más espectacular en cuanto a destrucción. La tecnología de destrucción es muy cara como para programar este juego en un entorno abierto.

¿Qué ha sido del trasfondo político de la saga?
Guerrilla era más de derrotar al régimen en el poder, pero aquí en ***Armageddon*** es distinto, la cosa va más de ir superando luchas, obteniendo poderes, agua o comida a lo largo de la historia. Es decir, se trata más de una lucha por la supervivencia de Marte que de una revuelta con tintes políticos.

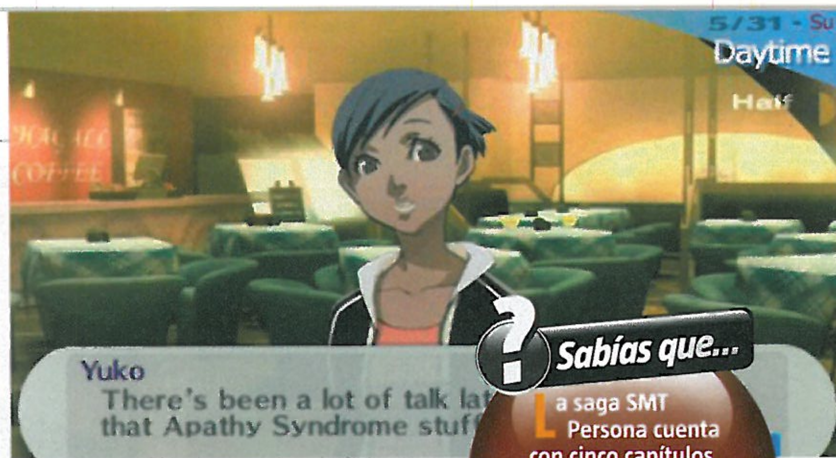
EVALUACIÓN

✔ La entrega más espectacular y con más novedades jugables, destacando la gran variedades de armas y la posibilidad de reparar escenarios.

✘ ... Aunque echamos un poco de menos el mundo abierto de Guerrilla donde poder hacer el loco a nuestro antojo. No se puede pedir todo...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Impresiona sobre todo el motor encargado de las físicas, aunque los diseños de enemigos son un poco pobres.	Pasable. No está doblado al castellano. Buenos efectos de sonido, aunque la BSO es algo anodina.	Muchas armas y habilidades que podemos mejorar, vehículos y variedad en las fases. Sin duda su gran baza.	La Campaña ofrece la duración habitual, pero gana enteros con los modos Ruina y Epidemia.	Multijugador cooperativo con 3 amigos. Se nos antoja un poco escaso para lo que puede ofrecer.	Aún siendo lineal, destaca la fluidez pese a la cantidad de elementos interactivos en pantallla.	Supone un punto de inflexión que gustará a casi todos los seguidores de la saga.
8,8	8,6	9,2	8,5	8,2	9,0	8,9

TEST





La edición PAL cuenta con caja especial, libro de arte de tapa dura de 48 páginas, 6 postales y un póster tamaño A3. Eso sí, en inglés.

Sabías que...

La saga SMT Persona cuenta con cinco capítulos reales: Revelations Persona, Persona 2 Innocent Sin, P2 Eternal Punishment, P3 y Persona 4.





La atrayente estética de la saga sigue presente en un capítulo portátil que muestra tonos rosas con el protagonista femenino y azules con el masculino.

PSP



Género
RPG
Compañía
Atlus/ Ghostlight
Desarrollador
Atlus
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
1
On-line
No
Texto-doblaje
Inglés
P.V.P. Recomendado
39,95 €
www.atlus.com/p3p/

12

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Plata

Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

LA ALTERNATIVA



FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLLECTION. Otro gran remake de un RPG clásico.

SHIN MEGAMI TENSEI
PERSONA 3 PORTABLE

PREPÁRATE PARA LA HORA OSCURA

El mes pasado le tocó el turno al *remake* de *Final Fantasy IV* y, ahora, sin apenas tiempo de recuperación, tenemos la versión *Portable* de otro de los grandes del género, ***Shin Megami Tensei: Persona 3*** de **Atlus**. Los cinco capítulos existentes de *Persona* son tan solo un *spin-off* de la interminable saga madre *Megami Tensei* (conocida como *MegaTen*). ***Persona 3 Portable*** hereda el sobresaliente argumento del original de **PS2**, añade mejoras de *Persona 3 FES* (versión ampliada y optimizada) y *Persona 4*, y además incorpora un nuevo protagonista femenino. Así pues, podremos comenzar la aventura con un chico, recomendable si es la primera vez que jugamos a *Persona 3*, o con una chica, para los que ya conozcan *P3* y *P3 FES*. En la nueva versión *Portable* se han sustituido las secuencias de animación que arropaban el original de **PS2** por pantallas estáticas, y la opción de recorrer los escenarios a pie por una navegación vía puntero sobre los escenarios. Este aspecto, a priori negativo, se convierte en todo un acierto ya que logra dinamizar el acceso al mapeado y a los menús de una forma ejemplar, adaptando a la perfección el legendario RPG a su nueva encarnación portátil. El argumento nos convierte en un estudiante recién transferido a la *Gekkoukan High School* (el curso/juego dura de abril a enero). De camino a la residencia es asaltado por la *Dark Hour*, un periodo de tiempo perdido entre un día y otro que acontece a las doce de la noche, en el que el resto de los habitantes permanecen atrapados en ataúdes. Todo parece indicar que una inmensa torre llamada *Tartarus* en la que habitan las Sombras tiene algo que ver... Un par de días después, en la residencia, serás atacado por las Sombras e invocarás un poder llamado *Persona* (representaciones de la personalidad o segunda alma que residen en nuestro interior) para acabar con ellas. A partir de ese instante te unirás al grupo *SEES*, poseedores también del poder *Persona*, para acabar con la amenaza de las Sombras. Y para ello tendremos que visitar *Tartarus* durante la *Dark Hour*, escenario de los combates y único momento en el que controlaremos directamente al protagonista, que cuenta con más de 250 plantas divididas en seis bloques, para enfrentarnos al enemigo -*final bosses* incluidos- e ir ganando experiencia. Esa será nuestra tarea nocturna pero, ¿qué hacer durante el día? ***Persona 3 Portable*** pone a nuestra disposición un completo simulador social en el que tendremos que asistir a clase, prestar atención a los profesores, apuntarnos a clubes deportivos o culturales, estudiar en la biblioteca, forjar vínculos sociales con otros personajes (servirá para potenciar a nuestros *Personas*) trabajar, tomar café, cenar, visitar el *karaoke*, comprar armas e *items*... Todo ayudará a que nuestros parámetros de Estudios, Carisma y Coraje vayan progresando. Esta dualidad, día para vivir y noche para luchar, convierte a ***P3P*** en uno de los RPG más sobresalientes, originales y adictivos de todos los tiempos. Una obra maestra de tres genios, Katsura Hashino (director), Shigenori Soejima (diseño) y Shoji Meguro (compositor) que han creado para nosotros una vida paralela con más de 80 horas de duración.

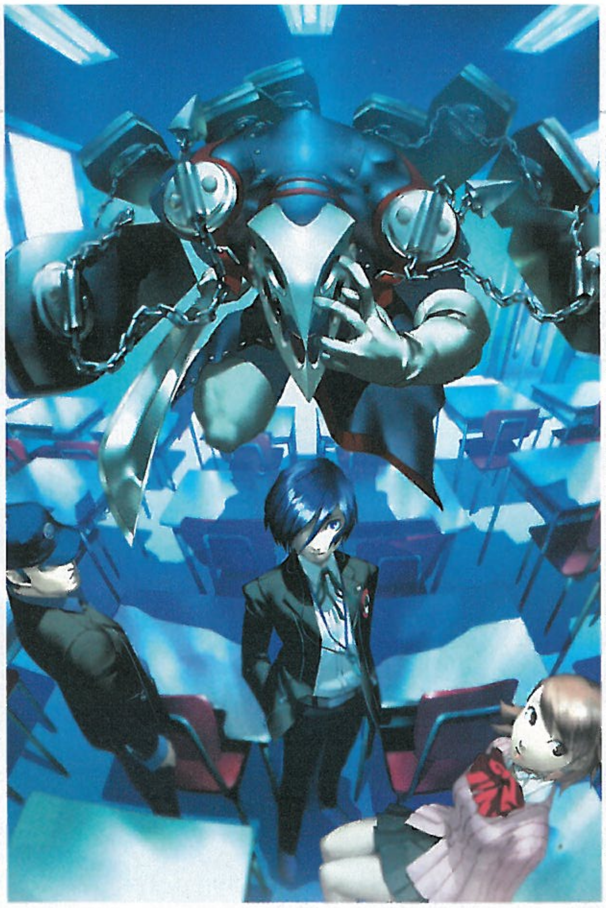






LOS COMBATES HAN MEJORADO.

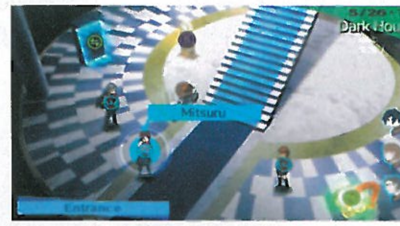
Las batallas siguen siendo igual de emocionantes e intensas que en la versión PS2, pero se han incorporado jugosas novedades como controlar a todos los miembros del equipo o los ataques cooperativos.



Por The Elf 

UNA TORRE LLAMADA TARTARUS.

La gigantesca estructura está formada por más de 260 plantas divididas en 6 bloques. En la entrada podremos salvar partida, visitar la Velvet Room, coger atajos entre pisos y elegir a los acompañantes de expedición.

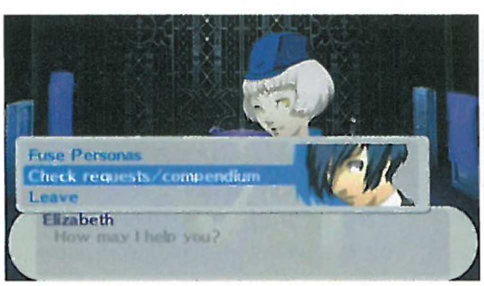












LA VELVET ROOM. En el salón de terciopelo encontrarás a los enigmáticos Igor y Elizabeth. aquí podrás fusionar Personas, aceptar misiones de Elizabeth y consultar el compendio de Personas.



THE DORM O LA RESIDENCIA. Es el cuartel general del SEES (Specialized Extracurricular Execution Squad) y tu alojamiento durante el curso. Podrás salvar partida, dormir, estudiar, hablar con los demás componentes...



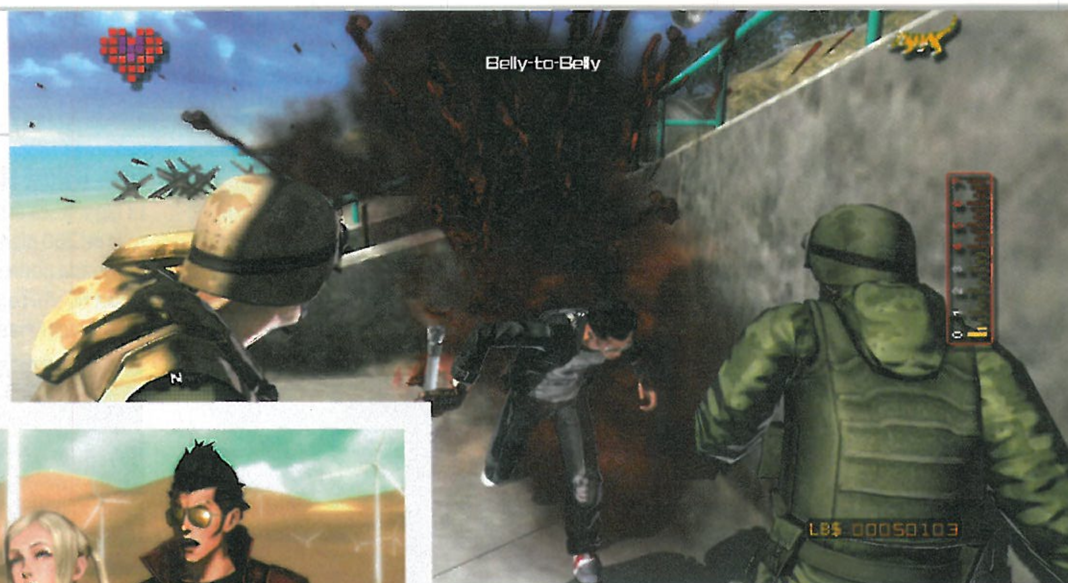
UNA NUEVA INTERFAZ PORTÁTIL. En la versión PSP de P3 te moverás por los escenarios, excepto en Tartarus, a través de menús y posicionando el cursor sobre los iconos correspondientes. ¡Rápido y directo!

EVALUACIÓN

✓ Posiblemente la mejor versión de Persona 3 junto a la versión extendida P3 FES. Interfaz rápido y actualizado, argumento inmejorable y gran B.S.O.

✗ En algunas ocasiones se echan de menos las impactantes secuencias de vídeo de la versión PS2. No ha sido traducido al castellano.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Estética rompedora y personajes muy bien diseñados. Pantallas estáticas con la belleza exigible y un Tartarus bien recreado.	Shoji Meguro vuelve a sorprendernos con una banda sonora bellamente inestable y muy variada. Hay nuevas melodías.	Imposible dejar de jugar gracias a la soberbia mezcla de RPG con simulador social. Podrás elegir chico o chica al comenzar.	Entre 60 y 80 horas de juego más la opción de jugarlo de nuevo con otro personaje. Tartarus se te hará casi infinito...	Es una experiencia muy «personal» e intransferible.	El mítico Persona 3 vuelve en plena forma y perfectamente adaptado a las cualidades de PSP.
8,5	9,3	9,4	9,4	-	9,3



La censura, para las abuelas que hacen ejercicio con una consola y una tabla. En No More Heroes hay mucha sangre, y muchas tripas cortadas al bies.

TEST

PS3





¿Cómo no adorar a Travis Touchdown? ¡En su chamizo tiene una MegaDrive, con MegaCD y 32X! ¿La habrá comprado en eBay, como el sable láser?





Género
Simulador de asesino otaku
Compañía
Konami
Desarrollador
Feelplus
Distribuidor
Konami
Jugadores
On-line
Sí (contenido descargable)
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.800 MB)
P.V.P. Recomendado
55,99 €
www.konami.com/games/nomoreheroes
18

NO MORE HEROES
HEROES' PARADISE

ASESINOS, GOLFAS, Y DEMÁS COYOTES

Analizar friamente la versión **PS3** de ***No More Heroes*** no es sencillo. La versión *review* solventa algunos de los lunares de la versión *beta* (las cargas, por ejemplo, siguen siendo númerosas, aunque más breves), pero no ha obrado el milagro gráfico que los más optimistas ansiábamos. Para lo que se espera de un título actual de **PS3**, los gráficos de ***Heroes' Paradise*** son bastante flojos, por decirlo de manera amable. Entonces, ¿a qué se debe nuestro enamoramiento hacia este juego? Pues a que no hay nada parecido en el catálogo de **PS3**. ***No More Heroes*** vuelve a dejar patente la genialidad de su creador, Suda 51, un adalid del *punk*, la cultura pop y la comicidad a través de la violencia. Diseñado originalmente para la Wii de Nintendo, esta versión para **PS3** no solo nos llega sin la censura del original, sino que además es compatible con *PS Move*. A nivel personal, me ha resultado mucho más cómodo y divertido de jugar con el *DualShock*, pero los que quieran vivir una experiencia de juego lo más cercana al original se lo pasarán en grande meneando el mando frente al televisor.

No More Heroes es la historia de Travis Touchdown, un frikazo que gana un sable láser en una puja de *eBay* y decide convertirse en el mejor asesino de Santa Destroy. Para ascender en el *ranking*, debe ir liquidando a los diez asesinos del *top ten* y realizar trabajos para lograr el dinero que cuesta la inscripción para cada duelo. Si decides aceptar el desafío, te espera un desfile de chiflados inolvidables, aliñado con detalles tan elegantes como tener que sentarte en el W.C. para grabar partida, una tabla de récords que parece sacada del *Galaga* y ser testigo de los deliciosos desmanes de la pérfida y sensual Sylvia Christel (sí, se llama igual que la actriz de *Emmanuelle*). A través de la mecánica de un modesto *sandbox*, podrás recorrer Santa Destroy a bordo de tu gigantesca (e incontrolable) moto para ir de un trabajo a otro, hasta que llegue el momento de meter la pasta en el cajero autómatico y partir hacia un nuevo duelo.

Se notan las ganas de **Feelplus** por ofrecer un producto más completo que el original de Wii (por ejemplo, si te echas un sueño en el W.C. podrás enfrentarte a jefazos de *No More Heroes 2*), pero deberían haber encaminado sus esfuerzos también al apartado gráfico. El entorno de Santa Destroy es demasiado tosco. Y contrasta demasiado con los asesinos, de impecable factura. Si hubieran pulido eso, habría sido un juegazo.

NO MORE HEROES DEJA PATENTE EL GENIO DE SUDA51, ADALID DE LA COMICIDAD A TRAVÉS DE LA VIOLENCIA

LA ALTERNATIVA



KILLER 7. Otra gloriosa, aunque incomprendida, ida de olla de nuestro amigo Suda 51.



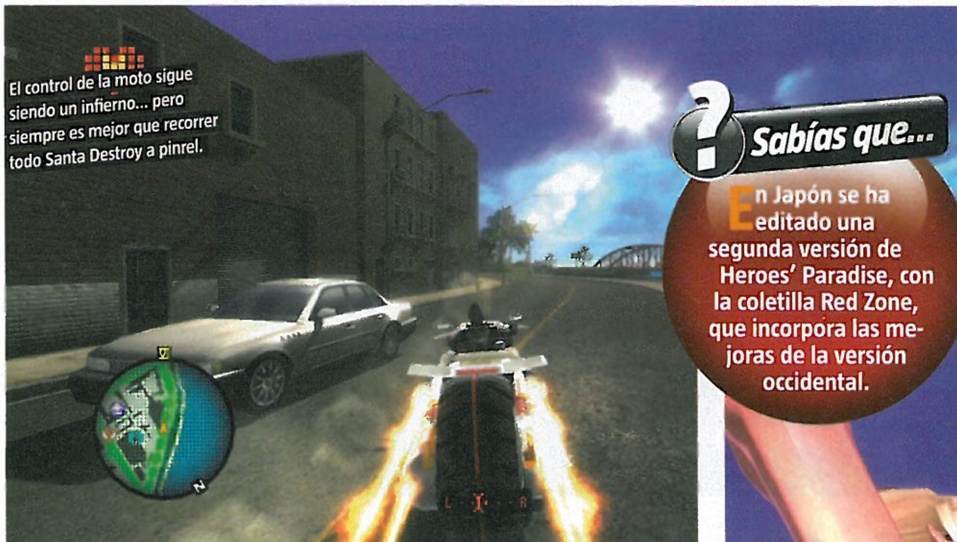
Por Nemesis





UNOS INVITADOS DE ÚLTIMA HORA.

Entre los simpáticos extras que incorpora esta versión **PS3**, existe la posibilidad de enfrentarte a una selección de jefes de *No More Heroes 2: Desperate Struggle*. Solo tienes que sentarte en el W.C. y, tras grabar partida, el juego te preguntará si quieres echar una cabezadita. Hazlo y despertarás en un *ring*, a tiempo de enfrentarte a Nathan Copeland o a Kimmy Howell.



El control de la moto sigue siendo un infierno... pero siempre es mejor que recorrer todo Santa Destroy a pinrel.

Sabías que...

En Japón se ha editado una segunda versión de Heroes' Paradise, con la coletilla Red Zone, que incorpora las mejoras de la versión occidental.



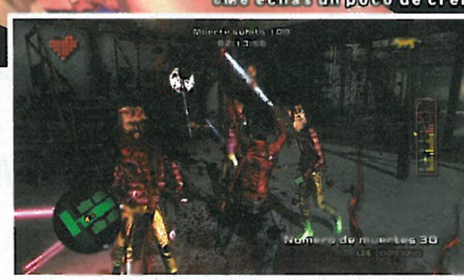


Travis no lo esconde: el verdadero motivo para matar a los asesinos del ranking no es otro que poder beneficiarse a la explosiva Sylvia.



En el motel donde malvive Travis podrás cambiarte de ropa, echar un trago o jugar con su gatita. Para que luego digan que no hay sentimiento en este juego.

Los duelos contra los asesinos del ranking son lo mejor de No More Heroes, con diferencia.





JUGAR CON PS MOVE, PARA LOS PURISTAS.

Si quieres experimentar ***No More Heroes*** tal y como lo diseñó Suda 51 en su día, agarra el *PS Move* y emularás el control de Wii del original. Eso sí, los mandobles se ejecutan pulsando un botón. Solo sirve de algo menear el *Move* cuando llega el momento de asestar el corte final, o ejecutar una llave de *catch*. Al principio hace algo de gracia, pero tras cinco o seis horas, agradecerás la posibilidad de jugar con *DualShock*.

8,2

EVALUACIÓN

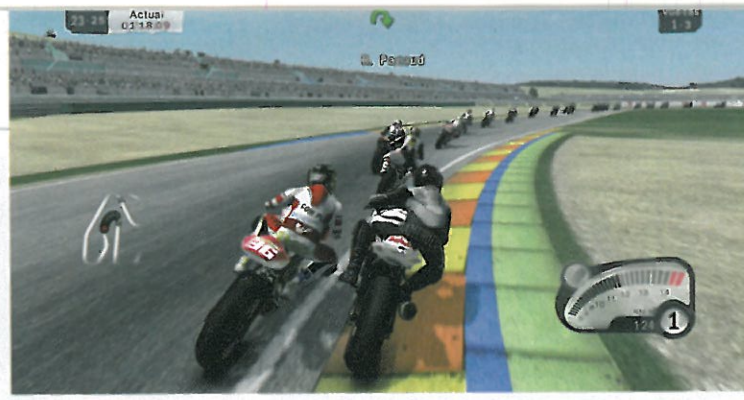
✔ La ausencia de censura. Los detalles chiflados, como grabar sentado en el W.C. Los delirantes asesinos... hasta da penica matarlos.

✘ Para Wii no estaba mal, pero se espera mucho más, a nivel gráfico, en un juego de PS3. Las cargas son bastante pesaditas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Salvo los personajes (en especial Travis y los asesinos), los gráficos no están a la altura de PS3.	Los guiños a los juegos de los años 80 alcanzan a la propia música del juego...	La moto es horrible y la vida en Santa Destroy es monótona, pero los combates lo compensan.	La búsqueda de dinero y la exploración te mantendrán pegado al juego más de lo que sospechas.	Contenido descargable y rankings. Habría estado bien incluir duelos entre jugadores.	Un gran detalle la incorporación de PS Move, pero podrían haber mejorado los gráficos.	O lo amas o lo detestas. Eso sí, encontrarás pocos juegos más chiflados y cazurros que este en PS3.
7,9	8,5	8,5	8,6	7,5	7,5	8,4

TEST





» En contra de lo que ocurre en las carreras reales, los rivales suelen ir en grupo. Es un aspecto a mejorar.



PS3



Género
Conducción
Compañía
Black Bean
Desarrollador
Milestone
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
x16
On-line
Sí (Contenido)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,99 €
www.sbkthegame.com
3

SBK 2011

MÁS CERCA DE LA META

Venimos anunciando desde hace tiempo que la saga *SBK* estaba dando el estirón y que cualquier día entraba en la división de los grandes. Pues bien, si hay un año en el que podría acabar dando la gran campanada, puede que termine por ser en este 2011.

Sabemos que suena extraño eso de que el «eterno segundón» pueda terminar superando al todopoderoso, pero es una realidad que el monarca ya no es ni tan poderoso ni tan deslumbrante... y también lo es que el aspirante hace cada día mejor las cosas. Y es entonces cuando llegamos a ese esperado y decisivo momento en el que, analizando bien la situación, descubrimos que nos gustan más cómo se manejan y comportan las motos en ***SBK 2011***, que también funciona algo mejor gráficamente, que la jugabilidad es menos sosa y va ganando algunos enteros y que los rivales no son simples obstáculos móviles. Es decir, que uno no termina de encontrar su punto y el otro evoluciona hasta ser un juego de motos muy correcto, emocionante en la pista y realista en el control. ***SBK 2011*** no es un diez ni un fuera de serie, pero ya tiene lo suficiente para ser una alternativa real... y aún tiene un enorme margen de mejora. Por el momento, de lo que sí vamos a disfrutar es de una mejor física en las motos, ahora más detalladas y que ya no parecen de juguete, de unos circuitos con algo más de lustre y de un control preciso aunque un tanto sensible. Los efectos visuales, los daños en la moto y la climatología también aportan una dosis extra de realismo... aunque ya podían mejorar los contactos o darse cuenta de que no hay carreras en las que los pilotos discurran en agrupados y en fila india. Lo que sí nos gusta y convence es la nueva posibilidad de elegir entre distintos tipos de posicionamiento y pilotaje, porque tiene un planteamiento inteligente y puede ser de gran interés para los jugadores más experimentados. En el modo Carrera acabaremos por aprender a pilotar en casi todos los estilos para poder ayudar a los ingenieros a mejorar la moto. De todos los modos presentes en el juego, Carrera vuelve a ser el más interesante al haberle añadido bastantes novedades como los objetivos por prueba y temporada. Empezaremos desde las categorías inferiores y deberemos hacer méritos hasta llegar a las *Superbikes*. También hay que destacar el modo multijugador en Red con carreras de hasta 16 jugadores y en el clásico *versus* a pantalla partida.

AUNQUE AÚN TIENE QUE DEPURAR ALGUNAS COSAS, YA ES UNA ALTERNATIVA SÓLIDA E INTERESANTE A MOTOGP

LA ALTERNATIVA



MOTOGP 10/11.
Por calidad y tradición, siempre es la alternativa más fiable.

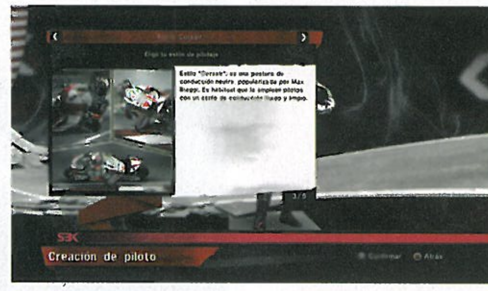


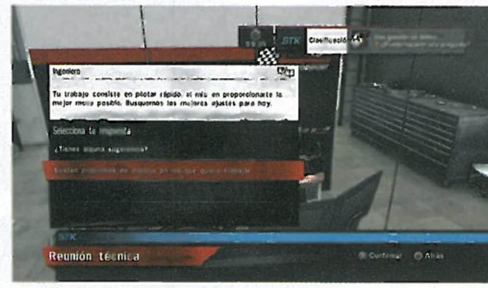


La vista desde el colín de la moto es, sin duda, una de las más llamativas de esta edición, pero también requiere un tiempo de adaptación.

¿Sabías que...

El mundial de SBK nació en 1988 y, a diferencia de MotoGP, las motocicletas deben ser derivadas de las de serie y se exigen mínimos de unidades fabricadas.







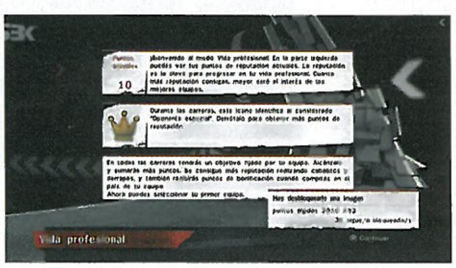


ESTILOS DE PILOTAJE.

Es la gran novedad de esta entrega y supone un acercamiento más a la realidad. Son cinco y están inspirados en el estilo característico de cinco pilotos reales. Influye la forma de sentarse en la moto, más vertical o más tumbado, y también la forma de afrontar las curvas inclinando más o menos la moto o sacando mayor o menor cantidad de cuerpo por fuera. Los que gusten de derrapar, están de suerte.



Los ingenieros nos plantearán retos para comprobar los límites reales de nuestra moto y mejorarla en sus puntos más débiles.



Una de las claves del juego será superar al «Oponente Especial». Además de prestigio, nos ayudará a recibir mejoras.



Aunque lo más inteligente suele ser dejarle a la máquina el tema de los ajustes y las configuraciones, siempre podremos hacer algún experimento que nos permita ser, por ejemplo, más rápidos aunque la moto después resulte más nerviosa e incontrolable en curva. Se puede tocar absolutamente todo.

EVALUACIÓN

✓ Más realista y divertido que su antecesor. El modo Carrera Deportiva es muy entretenido y con nuevos alicientes. Los estilos de pilotaje.

✗ Los rivales siguen marchando en grupo, cosa que rara vez pasa en la realidad. El sonido es demasiado limpio, como muy de estudio.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Es uno de los que mejor reflejan el comportamiento de la moto en curva. En lo demás puede mejorar.	El tema principal y el de los menús son pegadizos. Los FX son más bien normalitos y sin garra.	Cada uno podrá adecuar la dificultad a su gusto. Carreras emocionantes y control mejorado.	El modo Carrera y el multijugador nos tendrán entretenidos durante muchas horas.	Carreras en Red con hasta dieciséis jugadores simultáneos. Hay varios tipos de competiciones.	No es un juego que saque demasiado partido a las posibilidades de PS3 ni a los mandos.	Han conseguido un juego de motos entretenido, serio y con elementos novedosos de gran interés.
8,6	8,0	8,6	8,7	8,5	7,8	8,6

TEST

PS3



Para tomar la curva bien ahora hay que tumbar moto y piloto al mismo tiempo. De la forma tradicional estaremos obligados a frenar para no salimos de la pista.







Género **Conducción**
Compañía **THQ**
Desarrollador **THQ Digital Studio Phoenix**
Distribuidor **THQ**
Jugadores **x12**
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Rec. **39,95 €**
www.mxvsatv.com/

3

MX VS ATV ALIVE

MÁXIMO CONTROL REALISMO EXTREMO

La saga más prestigiosa del género regresa a **PlayStation 3** con una entrega especial en la que el valor principal son el realismo y el control total del vehículo y el piloto. Puede que, a primera vista, esto no parezca ni mucho ni suficiente para justificar un nuevo juego, pero en la práctica y sobre la pista sí adquiere sentido. La nueva física de las motos y los *quads* es simplemente impecable, mejor que cualquier otra que hayamos visto antes, y los nuevos recorridos, además de mucho más trabajados, se modifican con el transcurso de la prueba afectando con ello al pilotaje. En cuanto al control, pues ahora va a depender de correcto uso conjunto de los dos *sticks* analógicos, uno para el vehículo y otro para el piloto. En las zonas bacheadas y en las curvas, por ejemplo, son imprescindibles y evitarán que perdamos excesivo tiempo, pero en los saltos nos permitirán ejecutar toda suerte de trucos.

El nivel de los rivales es más exigente que nunca y no hace falta caerse para perder posiciones... solo con no hacer demasiado bien las cosas seremos penalizados con algún puesto. Es realmente competitivo y como solo los primeros lugares dan puntos y prestigio, estamos obligados a esforzarnos al máximo para lograr nuevos vehículos y desbloquear más competeciones. Casi todo es editable y permite gran cantidad de ajustes técnicos, por lo que los manitas lo pasarán en grande. La oferta de modos es más flojilla y al clásico modo Carrera, esta vez solo lo acompañan con una suculenta modalidad en red. Con la enorme jugabilidad y el realismo en el pilotaje, una carrera en red de hasta doce jugadores simultáneos es algo más que emoción y grandes piques... y solo cuesta 40€.



HAY QUE SABER CAER. Aunque mejor es intentar recuperar el equilibrio compensando nuestra posición con el joystick. Tendremos solo un segundo para recuperar la compostura... pero ya os anticipamos que es complicado con tantos saltos y rivales.

LA ALTERNATIVA



MX VS ATV REFLEX. Es la gran alternativa pero cuesta algunos euros más.

EVALUACIÓN

Esperábamos más de lo mismo... y es lo mismo pero mucho mejor hecho. Con una jugabilidad tremenda, carreras de lo más disputadas y un sistema de control que seguro que marca un antes y un después.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,7	8,5	8,7	8,2	8,5	7,5	8,4

Han llegado a un nivel de realismo mayor y la física de los vehículos es excelente.

Exigente, frenético y muy jugable. Para ganar hay que trabajar mucho y bien cada carrera.

TEST

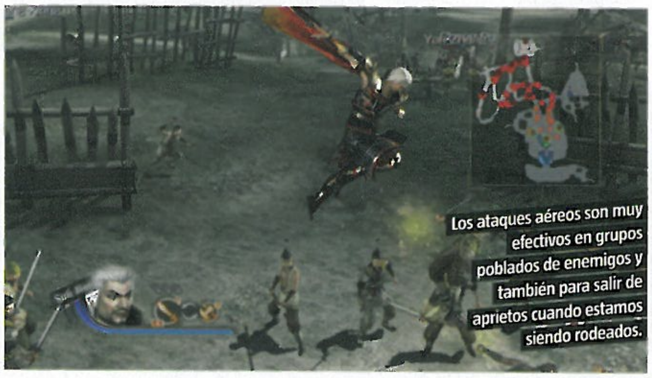
Por De Lúcar










Los ataques aéreos son muy efectivos en grupos poblados de enemigos y también para salir de aprietos cuando estamos siendo rodeados.



PS3



Género
Lucha
Compañía
Koei
Desarrollador
Omega Force
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-japonés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Rec.
59,95 €
www.dynastywarriors7.eu/es
16

JUEGO EN 3D

DYNASTY WARRIORS 7

TRES REINOS MÁS UNO DE REGALO

En una época en que los reinos se ganaban por la espada y se mantenían gracias a las alianzas, ***Dynasty Warriors 7*** nos propone el interesante reto de sumergirnos de lleno en esa dinámica plena de acción e intrigas. Aunque hay algunos pequeños elementos del tipo aventura conversacional y se ha potenciado el tema de los *combos* y golpes especiales, el estilo de juego sigue siendo el de un *beat'em-up* de esos de dejarse el dedo dando al botón mientras se cuentan las bajas enemigas por cientos. La acción, como siempre, es total y excesiva pero, gracias a la posibilidad de cambiar de armas y de luchar desde el aire, nos parece que en ***DW7*** la lucha tiene más matices y resulta mucho menos mecánica. Los golpes especiales, la mejora de las armas y los *items* que potencian los aspectos principales del guerrero serán claves para superar el duro escollo de los muchos jefes finales. ***DW7*** cuenta con más personajes que nunca, nada menos que 60 luchadores seleccionables, y un nuevo reino, *Jin*, que se suma a las dinastías Wei, Shu y Wu. También incorpora el nuevo modo de juego Crónica que permite al jugador crear su propia historia con total libertad de movimientos en el mapa. Gráficamente, creemos que está muy por encima de sus antecesores, sobre todo en animación, y la integración de las secuencias cinemáticas le añade más vistosidad al conjunto.

Más espectacular, jugable, con más modos y un reino más, no hay duda que se trata de uno de los mejores *Dynasty Warriors*... y además, llega completamente traducido y con modo en 3D.



El nuevo sistema de armas permite llevar varias e intercambiarlas durante la batalla para buscar mayor velocidad o contundencia. También pueden comprarse o mejorarse y potenciarse con diferentes ítems.



No es que sean especialmente dialogantes estos tipos, pero se puede conseguir información valiosa hablando con todo aquel que te encuentres antes de las batallas. Algunos de ellos nos proporcionarán cosas muy útiles.

LA ALTERNATIVA



WARRIORS LOT. Con un estilo similar, pero con más argumento y más variedad.

EVALUACIÓN

Aunque se trate de una saga para muy devotos, no cabe duda que intenta que su jugabilidad sea para un público cada vez más amplio. También está mucho mejor hecho y resulta mas variado.

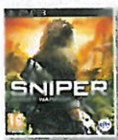
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,9	8,0	8,0	8,0	-	8,0	7,9

Personajes mejor animados y mucho más ricos en detalle. Resulta más vistoso que otros DW.

Algo más variado que sus antecesores... pero sigue siendo el típico de pelarse el dedo.

TEST

PS3



Género
Shooter
Compañía
City Interactive
Desarrollador
City Interactive
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
x12
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (256 MB)
P.V.P. Recomendado
40,95 €
www.sniperghostwarrior.com
16



Por **De Lúcar**



La barra central en la parte inferior de la pantalla indica nuestro grado de visibilidad ante el enemigo. En este caso, es invisible.

Antes de disparar hay que tener en cuenta el viento y demás condiciones climáticas y, sobre todo, nuestro propio latido.





En ocasiones, nuestra labor fundamental será simplemente de apoyo y deberemos cubrir el avance de nuestro comando.



Recomendado **CALIDAD PRECIO** PlayStation

SNIPER GHOST WARRIOR

UNA BALA VUELA Y ALGUIEN VA A MORIR

Ahora que las hazañas de los *Delta Force* copan los titulares de todo el mundo, parece el mejor momento para lanzar *shooters* inspirados en ellos. ***Sniper Ghost Warrior*** es una versión mejorada y ampliada de una saga que arrasa en PC. Es un *shooter* en primera persona interesante y bien diseñado, con un ritmo pausado y preferencia por el sigilo y la infiltración. Más que el clásico juego de posiciones y casi de tiro al plato, aquí la acción se genera y discurre al paso silencioso y esquivo de nuestro personaje... pero sin excluir picos de gran intensidad en los que se nos va exigir lo máximo de nuestra puntería y sangre fría. Como parte de un comando, nuestras funciones pueden variar en cada momento, y lo mismo que nos toca cubrir una posición que limpiar una zona o combatir cuerpo a cuerpo. Además de la buena puntería, la clave suele estar casi siempre en no ser vistos y para ello contamos con una barra especial que mide nuestro grado de visibilidad. El mapa y esta barra son nuestros principales aliados... si nos detectan pasaremos a ser primero diana y después historia. La dificultad está bien programada y tiene una curva creciente que, inicialmente, agradará a los no familiarizados con el género por contar con bastantes puntos automáticos de salvado.

La historia principal tiene miga, cuenta con 16 capítulos (tres de ellos exclusivos de **PS3**), bastantes horas de juego y, en general, resulta muy entretenida. El modo Desafío tiene un estilo de juego distinto y menos facilidades. En multijugador On-line pueden participar hasta doce jugadores simultáneos y las partidas van desde el clásico duelo de francotiradores al juego de capturar la bandera. Ya para los más expertos y amantes de los retos potentes, ***SGW*** cuenta también con un exigente modo *Hardcore*.

LA ALTERNATIVA



SOCOM SPECIAL FORCES. Con la temática centrada en la acción de comando.



MULTIJUGADOR.

Partidas de hasta doce jugadores simultáneos y seis escenarios especialmente diseñados para el juego en red. Esta entrega para **PS3** cuenta con mapas y juegos exclusivos de esta versión, como Atrapar la bandera jugando por equipos.

EVALUACIÓN

A diferencia de otros juegos de sniper, que parecen hechos para un público muy específico, este ofrece una jugabilidad más variada, diferentes tipos de misiones, buen modo Historia y modos para seguir jugando después en red.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,5	8,4	8,7	8,5	8,7	8,7

No es el no va más del género, pero está bien hecho y tiene detalles interesantes.

Una buena historia y una mecánica que engancha, jugable de varias formas.

Partidas con hasta doce jugadores en red. Escenarios exclusivos de PS3.

TEST



Por John Tones





PSP



Género
Conducción
Compañía
Disney Interactive
Desarrollador
Sumo Digital
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Español
P.V.P. Recomendado
29,95 €
www.disneygo.com

7



Gráficamente el juego aguanta el tipo, pero... ¿ves aquella explosión del fondo? Posiblemente sea importante. Posiblemente.



Lo mejor, los niveles de aeropuertos vacíos. Pura poesía post-industrial.



Este port a PSP incluye inesperados extras: una variación del modo Supervivencia y un circuito que no estaba en PS3.

SPLIT/SECOND VELOCITY

¿QUÉ ES AQUELLO QUE SE DERRUMBA AL FONDO?

Split/Second Velocity se clasificó el año pasado como fácil vencedor en la carrera por elegir al mejor juego de destrucción y velocidad de la temporada. Y eso a pesar de ciertos problemillas con la IA de los contrincantes y una indefinible desgana general en el acabado, pero sin un arrollador *Burnout* que le hiciera la competencia, un *MotorStorm Arctic Edge* que apareció solo para **PSP** y **PS2** y el innegable atractivo de hacer reventar el escenario para lanzar obstáculos y proyectiles de hormigón sobre los rivales, *Split/Second* se sentó sin problemas en el trono. Los rumores de que *Split/Second* era un juego originariamente pensado para **PS2** hacían alimentar la esperanza de que el *port* a **PSP** sería consistente, veloz y divertido, pero la realidad es otra: por extraño que parezca en un juego de estas características, la alta definición de la pantalla grande demuestra ser imprescindible para disfrutar del espectáculo *Split/Second*.

La mecánica sigue idéntica a la versión para **PS3**: carreras locas ambientadas en un concurso televisivo despiadado y veloz. Derrapando y comiendo goma de los rivales se rellenan unas barras que permiten provocar destrozos en el decorado que dificulten la carrera a estos últimos. El problema en la versión de **PSP** es que, lo que era un mastodóntico espectáculo de pirotecnia a mil por hora en **PS3**, aquí es confusión y caos. Verás estallar cosas, pero sin saber cómo ni por qué. Los controles, imposibles con el *stick* y regulares con la cruceta, tampoco ayudan a mejorar la sensacion de estar a bordo de una anárquica bomba con ruedas.

Split/Second Velocity gustará a los adictos a la velocidad portátil, de todos modos. La ambientación del original de **PS3** se respeta, y sus atardeceres en entornos industriales siguen conservando el encanto original, pero hemos visto a **Sumo Digital** desenvolverse con más fortuna en encargos similares.

LA ALTERNATIVA



BURNOUT DOMINATOR. El mejor juego de conducción destrozona de PSP pertenece, cómo no, a la saga Burnout.

EVALUACIÓN

Hay multijugador para cuatro corredores, pero solo en local. Una pena, porque Sumo Digital tenía buenos mimbres para este port. Te gustará si eres, como nosotros, un adicto a la velocidad virtual.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,0	7,2	7,0	7,0	-	7,8	7,0

No están mal, pero las características del gameplay de S/S los dejan en evidencia.

Problemillas con la IA de los rivales y los absurdos picos de dificultad.

PS3 PS2 PSP
VERSIÓN BETA
Analizamos los próximos lanzamientos



PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
El editor de niveles es la puntilla que necesitaba un juegazo como este. Y menudos gráficos. Es como si hubieran pasado 5 años desde el anterior.

Destrozón
★★★★★

Compañía
Sony C.E.
Programador
Sucker Punch
Género
Acción

inFamous 2

Si la nueva aventura de Cole no colma tus ansias de hacer el cabra... espera a ver los niveles creados por otros usuarios.

La posibilidad de editar niveles de ***inFamous 2***, y compartirlos con otros jugadores (a lo *LittleBigPlanet*) supone un bombazo de una magnitud imposible de calcular. Preparaos para disfrutar durante meses (y quizás años) con las creaciones más insospechadas, gracias a las sencillas herramientas creadas por **Sucker Punch**. Dos de sus componentes visitaron Madrid recientemente, y tras mostrarnos una nueva *demo* (sencillamente impresionante: pudimos ver a Cole luchando con un monstruo de talla XXXL), tuvieron a bien explicarnos un poco más el papel del UGC (*User-generated Content*). ***«La primera entrega tenía 99 misiones, pero gracias a los niveles creados por otros usuarios, inFamous 2 no acabará nunca»*** nos comentó un ufano Nate Fox, Director Creativo de **Sucker Punch**. ***«Las posibilidades serán ilimitadas. Es posible diseñar misiones de plataformas, escolta, buscar y destruir, tiro al blanco...»***. Unos puntos verdes, repartidos por todo *New Marais* (la ciudad que sirve de escenario a ***inFamous 2***) serán el punto de partida para iniciar los niveles creados por otros jugadores. De hecho, incluso será posible indicar al juego nuestras preferencias (si queremos jugar solo a niveles de *puzzles*, o de simple destrucción) mediante una serie de filtros. Además, esas misiones nos darán experiencia y puntos de *karma* que podremos utilizar en el modo Historia. En palabras de Fox, ***«solo necesitarás superar una hora del modo Historia para poder empezar a usar el editor. Queríamos marcar ese límite para asegurarnos de que el jugador controlara perfectamente las habilidades de Cole y la mecánica del juego, antes de adentrarse en las creaciones de otros»***. La gente de **Sucker Punch** también nos ilustró sobre la importancia que tendrán los aliados de Cole, y su interacción con el sistema de *karma*. Si sigues los pasos de la violenta Nix, dominarás los ataques de fuego, mientras que si trabajas con Kuo, controlarás el hielo, además de la electricidad. Una vez más, te espera la difícil elección entre el Bien y el Mal, el *Yin* y el *Yang*. Sea cual sea tu elección, te lo pasarás en grande.

A LA VENTA EN JUNIO



Nate Fox, Director Creativo de Sucker Punch, visitó Madrid y aguantó como un campeón nuestra batería de preguntas. Un titán, oiga.



Como en el primer inFamous, tus actos marcarán el color de tus rayos eléctricos. Rojo: canalla. Azul: buenecico.

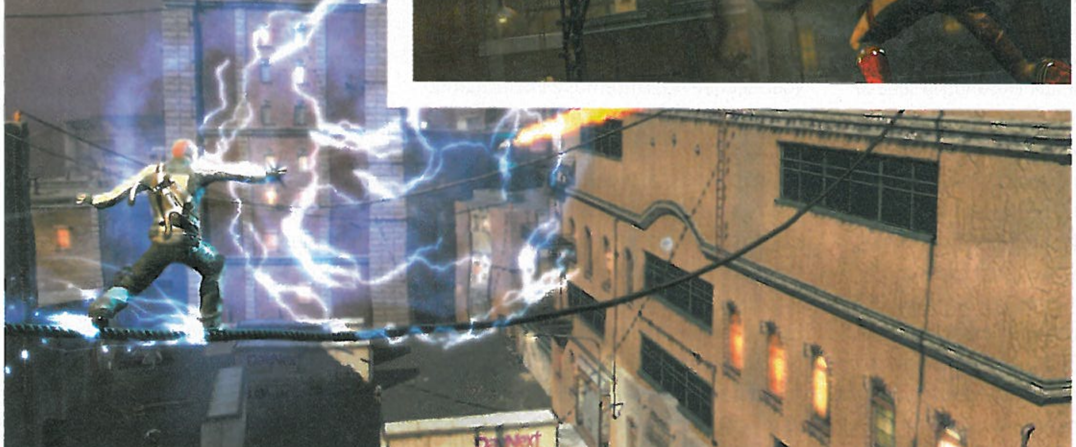




Esta pantalla muestra lo que se puede crear con el editor de niveles de inFamous 2. ¿No se os hace la boca agua?

Los expeditivos métodos de Nix serán el perfecto complemento a tu sed de destrucción.





SERÁ POR EDICIONES...

Desde el día 6 podrás elegir entre diversas ediciones de ***inFamous 2***. Desde la normal (69,99€) y la *Special Edition* (69,99€, con carátula lenticular, códigos para desbloquear al Cole original, la granada eléctrica y el Amplificador de oro) hasta *packs* con *pad* (99,99€, a elegir entre dos *DualShock* exclusivos: *Cosmic Blue* o *Crimson Red*). La más buscada será la *Hero Edition* (129,99€, con figura de Cole, Cómic, BSO, códigos de *Special Edition*, más *Kessler*, gancho relámpago y una mochila).







Claves

1 Acceder a misiones creadas por otros usuarios será tan sencillo como pisar los puntos verdes dispuestos por toda la ciudad de New Marais. Simple y efectivo.



2 Dime con quien andas y te diré cómo te comportas. No decepciones a Kuo y dominarás el hielo. Haz el gañán en compañía de Nix y añadirás el fuego a tus poderes.



VERSIÓN BETA

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



DAWEI
Sorprendente, cautivador y precursor. Un compendio de sensaciones indescriptibles dispuestas en un poema electrónico.

Colosal
★★★★★

Compañía **Square Enix**
Programador **Eidos Montreal**
Género **FPS/RPG**



En la central de Sarif Industries nos vamos a encontrar con distintos amigos, nuestra oficina y mucho trabajo.





Deus Ex
Human Revolution

Eidos Montreal desafía los cimientos de la serie con una nueva trama entre lo moral y los avances biotecnológicos

El legado de uno de los mejores juegos de la historia, el *Deus Ex* original (2000) continuará con una nueva entrega a modo de precuela, para seguir elevando la serie al Olimpo del entretenimiento interactivo electrónico. Nuestro primer contacto con el juego hace un par de meses nos dejó impresionado por la exquisita exposición de situaciones, la resolución de misiones y por la enorme interacción tanto con el entorno como con otros personajes. Ahora, con más tranquilidad y tiempo, nos hemos introducido en una auténtica revelación de intenciones que sorprende de principio a fin.

El juego nos pone en el papel de Adam Jensen en una trama salpicada de venganza, conspiración, amistad y creencia tanto en valores humanos como tecnológicos. La primera parte del juego actúa a modo de tutorial para ir aprendiendo los movimientos del personaje y para tener un primer contacto con la acción y el sigilo, pero no será hasta la tercera hora de aventura donde se incluya la exploración y la libertad de decisión. A modo de mundo central nos podemos mover por el centro urbano hablando con todo ser que nos crucemos e interactuando con el escenario. Habrá personajes que nos ofrezcan misiones secundarias que podremos aceptar o no, pudiendo discutir la recompensa o esperando recibir algo a cambio. Pausando el juego se nos permite acceder a la relación disponible de misiones principales y secundarias, activando las que deseemos hacer en cada momento. Si las tenemos activas una flecha con una distancia en metros nos mostrará el camino a seguir para ir al objetivo señalado. Cada misión puede resolverse de distintas maneras, habilitando nuevos escenarios y acciones. Por ello nos han asegurado que habrá distintos finales disponibles según nuestro papel desempeñado en la historia. Además de tener misiones de pura acción, habrá otras donde no será necesario pelear, sea optando por el sigilo o la negociación. Esto último entronca con el sistema de diálogos a modo de ramificaciones, que si somos listos nos hará conseguir avanzar sin derramar sangre ni munición. A la par que resolvamos objetivos conseguiremos experiencia que se reflejará en puntos *Praxis*, canjeables por habilidades concentradas en nuestra cabeza, torso, ojos, espalda, piel o piernas. Con ello conseguiremos correr más, aumentar la resistencia, tener una visión distinta o un sistema de defensa mayor.

Visualmente se mezcla lo renacentista con la tecnología, con escenarios vanguardistas repletos de detalles impagables. Esta estética *cyberpunk* también está presente en el modelado de los personajes, que cuentan con unas expresiones faciales sublimes y unas animaciones suaves y realistas. Si a esto le sumanos un sonido adaptable al ambiente, una música de inspiración y una altísima rejugabilidad, estamos ante un título que volverá a hacer época. ○

A LA VENTA EL 26 DE AGOSTO



Según nuestro nivel alcanzado podremos realizar un número determinado de finalizaciones silenciosas con solo un botón.





INTERACCIÓN.

La franquicia siempre se ha caracterizado por su alta capacidad de interacción con el escenario. Por ejemplo podremos mirar el correo electrónico, mover estructuras, jugar con latas de refresco, leer periódicos electrónicos, explotar extintores, eliminar a cualquier civil y lanzar objetos para llamar la atención.

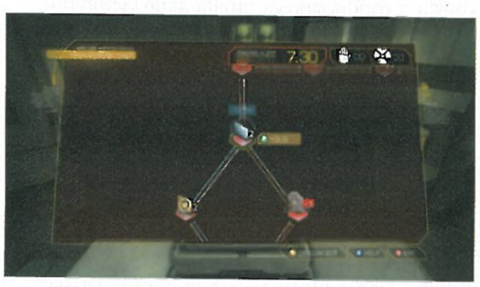
Sean inocentes civiles o soldados sedientos de sangre, los podremos eliminar. Eso sí, nuestras acciones nos van a pasar factura.



La munición en el juego es muy escasa, tanto que en ocasiones es recomendable salir huyendo y esconderse.







HACKING. A base de un minijuego apoyado por conquista de nodos y cortafuegos podremos acceder casi a cualquier terminal siempre que sea posible.

Conviene esconder a los enemigos abatidos para no atraer la atención del resto de terroristas.



A nuestro alrededor tendremos un mundo repleto de vida. Los civiles realizarán acciones de su vida cotidiana mientras que nosotros nos pondremos a dar tiros... o no.

Claves

1 Dominar el sistema de cobertura es obligatorio, ya que será fácil caer ante los enemigos si optamos por el enfrentamiento directo.



2 Con los Augmentations mejoraremos nuestro sigilo, la fuerza, resistencia, la defensa, el arte del hacking, la capacidad pulmonar o una retina de órdago.



VERSIÓN BETA

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR
Nos sigue pareciendo el mejor juego de su género y aunque sea parecido a su antecesor... es el doble de largo.

Intenso
★★★★★

Compañía
Codemasters
Programador
Codemasters
Género
Conducción



La nieve va a ser una verdadera piedra de toque para demostrar nuestra habilidad en el derrape.

DiRT 3

Codemasters vuelve dispuesta a demostrarnos que el realismo no está peleado con la intensidad y la diversión

Con la de juegos de coches inspirados en competiciones reales que salen cada año en **PS3**, resulta hasta paradójico que el mundo del *rally* cuente con tan pocos exponentes. Hay simuladores de casi todo y *arcades* de todos los colores, pero en este subgénero apenas si hay donde elegir... y lo que hay a veces es casi un circo sobre ruedas. ***DiRT 3*** es la respuesta a nuestras plegarias.

Aunque había intención de ser fiel a señas de identidad de la saga, **Codemasters** era consciente de que ***DiRT 3*** iba a necesitar una pequeña gran revolución para distinguirse de todo lo que hay ahora y además recuperar su tradicional posición de privilegio. Para lograr ambas cosas, parecía evidente que lo más sencillo iba a ser apostar por sus dos principales virtudes: el realismo y la jugabilidad. Para lo primero, nada mejor que apoyarse en un motor gráfico nuevo y más potente, capaz de dotar a los vehículos de un comportamiento y una física idénticas a la de los coches en la competición real. Gráficamente no vamos a encontrar nada parecido en el género. Los daños, la suciedad, la climatología, la iluminación... todo ha sido mimado hasta el más ridículo detalle y cuenta además con nuevas localizaciones como Kenia o Finlandia, muchos más coches (entre ellos una buena representación de clásicos y glorias del mítico Grupo B) y pruebas a cualquier hora del día, incluidas carreras nocturnas. Para que os hagáis una idea, según los programadores, ***DiRT 3*** tendrá, como mínimo, el doble de elementos que su antecesor.

En cuanto a la jugabilidad, digamos que ***DiRT 3*** sigue apostando por la diversión e intensidad de un *arcade*... pero sin dejar a un lado el rigor y realismo de la simulación. Aunque parezca una misión imposible compaginar ambos estilos, la clave pasa por el control y en el mayor o menor uso de ayudas en la conducción. En nivel fácil, solo habrá que preocuparse de la trazada... pero en el intermedio y avanzado la cosa se pone ya más emocionante y con rivales que no perdonan más de un fallo. El estilo de conducción es similar al de la anterior entrega, pero el control y la respuesta nos parecen bastante más sensibles o, si lo preferís, terriblemente precisos. Los que dominen el arte del derrape van a ser felices.

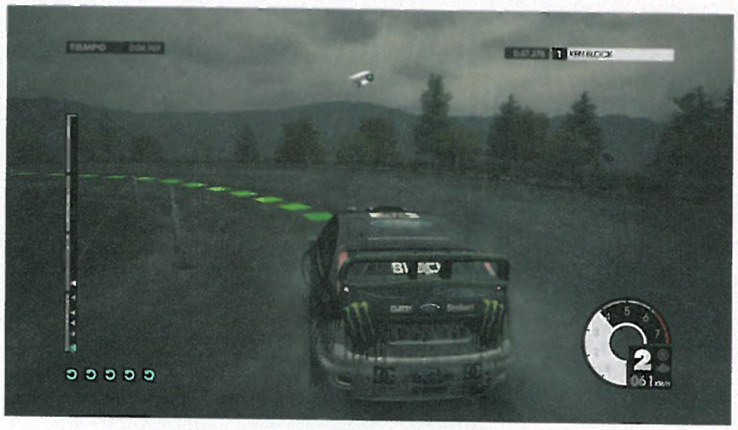
En lo referente a modos de juego, el que va a tener más protagonismo vuelve a ser el modo Carrera, ahora también algo cambiado y con más variedad de pruebas, pero se han añadido nuevos retos en forma de minijuegos y pruebas de habilidad del tipo *gymkana*. También contará con el siempre divertido modo multijugador a pantalla partida y con ocho juegos en red que van desde jugar al Gato y al ratón a una variación del clásico juego de Capturar la bandera. Sea como sea, lo que sí podemos anticipar es que el 60% del juego será puro y duro rally.

A LA VENTA EL 24 DE MAYO

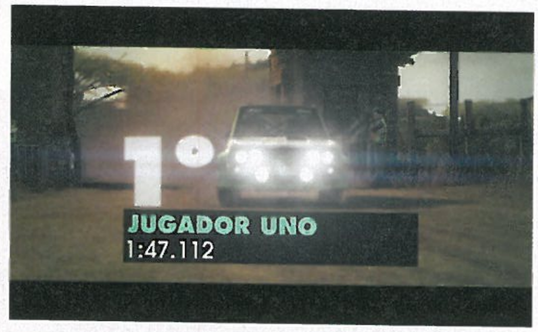




Los daños en la carrocería del vehículo son de lo mejor que hemos visto en consola hasta ahora. Con cualquier pequeño roce perderemos partes.



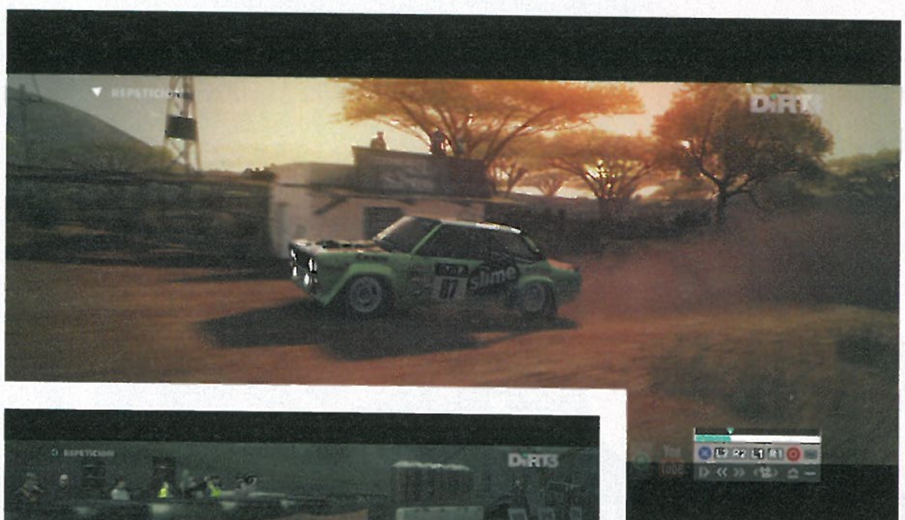
La climatología va a jugar un papel muy importante en esta edición afectando muchísimo a la conducción.





GANAR PARA MEJORAR.

Como en la vida real, destacar en carrera y lograr buenos resultados será fundamental para recibir ofertas de otros equipos con mejores coches y aspiraciones más altas. Hay equipos con los que lograr una victoria tiene más prestigio, pero el vehículo será más lento o difícil de pilotar. No usar los *flashbacks* tiene premio... deberemos sopesar si merece la pena para ganar algún puesto.





Cuenta con un modo especial para poder subir nuestras carreras a Youtube de manera sencilla y directa.



Claves

1 Como en todo juego de rally, seguir las indicaciones resulta algo fundamental. Siempre se puede forzar un poco más, pero nos puede costar más de una carrera.



2 Como es inevitable cometer algún error, siempre nos quedará el recurso de la segunda oportunidad con el que podremos retroceder en el tiempo. Solo hay cinco.



CONCURSO

¡PARTICIPA!

Sony Computer Entertainment, Disney y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir 20 juegos LEGO Piratas del Caribe: El videojuego de PS3. Si quieres optar a uno de los 20 juegos promocionales completos envíanos un SMS con la respuesta más original antes del 15 de junio.

PODRÁS GANAR...



20 JUEGOS

¿Cómo llamarías a un nuevo enemigo inventado de Jack Sparrow?

¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!

Envía un **SMS** al **25152** con **Play Piratas** y un **nombre inventado**

¡Los 20 nombres más originales conseguirán los premios!

Ejemplo: Play Piratas Sacamuelas Marinero

Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio de ocio y entretenimiento prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@a-p-m.es
Concurso válido del 16 de mayo al 15 de junio de 2011. Fallo del jurado el 16 de junio de 2011.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Sony C.E. y PlayStation R. Oficial.

Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes un **Little Big Planet 2**!



¡¡VISÍTANOS!!

facebook

www.facebook.com /revistaplaystation

El problema de PSN y sus consecuencias

Después de este terrible incidente donde se han visto afectados usuarios de PlayStation 3 y PSP sumando un total de 77 millones de cuentas robadas, ¿Qué tipo de compensación dará Sony para intentar limpiar su imagen? Las primeras reacciones han asegurado que todos los usuarios afectados se verán recompensados con un mes gratuito de Plus y uno o varios juegos gratis en cada región, y con un mes gratis de *Qriocity*. ¿Cuándo se sabrá con total seguridad estas afirmaciones? ¿Qué tipo de juego será regalado, un mini, uno de la *Store* o PSone?

AITOR FERNÁNDEZ, VÍA FACEBOOK.

En la fecha en la que escribimos estas líneas, aún no se encuentra restablecido el servicio de *PSN* ni el resto de sistemas de **Sony** que fueron criminalmente atacados por *hackers* a mediados del mes de Abril, pero la compañía ha asegurado que trabaja sin descanso para que la fecha del restablecimiento sea lo más cercana posible y para asegurarse de que una situación como esta no vuelva a producirse.

De momento **Sony C.E.** ha anunciado que pondrá en marcha el programa de ***Welcome Back*** de *PlayStation Network* y *Qriocity*, que será ofrecido a nivel mundial, y adaptado a mercados específicos para ofrecer a sus consumidores una selección de opciones de servicios y contenidos de calidad como expresión de agradecimiento de la compañía por su paciencia, apoyo y lealtad. Cada territorio ofrecerá una selección de entretenimiento de contenido descargable para **PlayStation**. Detalles específicos de este contenido serán anunciados en cada región, así que estate atento a la página y al blog oficiales de **PlayStation España**.


El próximo capítulo de Assassin's Creed acabará la trilogía de Ezio.

Próximos éxitos de PlayStation 3

Hola buenas, tenía unas cuantas dudas:
1 ¿Se sabe algo del próximo *Assassin's Creed*, que se suponía que iba a llegarnos este año?
2 Además de consola, también soy jugador de PC, y espero con muchas ganas la tercera entrega de la saga *Diablo*. ¿Podremos encontrar en PlayStation 3 algo similar, o este mismo juego en un futuro cercano?
3 ¿Qué pasa con el *Street Fighter III: 3rd Strike Online*? Hace mucho que se anunció pero desde entonces, no hay noticias de él...

SERGIO BANDERA, VÍA EMAIL

1 Estás de suerte amigo, porque **UbiSoft** acaba de anunciar que a finales de este mismo año verá la luz la próxima entrega de la saga, llamada ***Assassin's Creed: Revelations***. Podrás controlar a Ezio y también a Altair en un nuevo escenario, Constantinopla. Tienes más información en este mismo número de la revista.
2 En lo que respecta a *Diablo 3* en sí, aunque **Blizzard** no lo ha descartado completamente, lo cierto es que dudamos bastante de que aparezca, por lo menos en un futuro cercano. En cuanto a las alternativas, recientemente ha aparecido en *PlayStation Store* un juego descargable llamado ***Dungeon Hunter Alliance*** que cuenta con una mecánica similar, opciones multijugador y un precio bastante asequible. Por otro lado, durante el mes de Junio verá la luz ***Dungeon Siege III***, que también cuenta con un desarrollo similar y, por lo que hemos podido ver, poco tendrá que envidiar al clásico de **Blizzard**.
3 Pues el juego sigue en pleno desarrollo, y parece que **Capcom** lo mostrará al público durante el próximo **E3**. Según ellos se trata del juego descargable más importante de su historia.

EL TEMA DEL MES

¿Crees que la pasada catástrofe en Japón afectará de alguna manera al mundo de los videojuegos?

Consecuencias varias

DANIEL GUTIÉRREZ RIBAU. VÍA FACEBOOK.
El terremoto de 8,9 grados y la posterior crisis nuclear que vive Japón han herido susceptibilidades, a tal punto que las compañías de videojuegos retrasaron e incluso cancelaron el lanzamiento de títulos sobre catástrofes y desastres naturales.

Sony pospuso el lanzamiento de *Motor Storm 3: Apocalypse* un juego para PS3 en que el jugador debe recorrer diferentes pistas azotadas por desastres naturales.

Sega también decidió postegar *Yakuza: Of The End*, que trata de un ataque zombi en Tokio; mientras que Irem canceló por completo *Disaster Report 4*, ya que en la primera escena del juego se ve un terremoto que destruye la capital del país asiático. En resumen, que creo que va a afectarnos a todos, y mucho.

Un pueblo muy fuerte

JUANJO SANTANDER. VÍA EMAIL.
La verdad es que lo que ha pasado en Japón ha sido horrible, pero también es cierto que ellos estaban mucho más preparados que cualquier otro país del mundo para una catástrofe de esta magnitud. Imaginad lo que hubiera ocurrido si el terremoto hubiera tenido lugar en un país más pobre... Además la historia nos ha mostrado ya en varias ocasiones que los nipones son un pueblo muy fuerte, estoico y que sabe trabajar en equipo para sobreponerse a las adversidades, por lo que no creo que vaya a afectar demasiado a los videojuegos.

Nuevo tema del mes para el nº126.
¿Consideras suficientes las recompensas ofrecidas por parte de Sony después del restablecimiento de PSN?

Buzón

Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**

Reversal

Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



***Operation Flashpoint: Red River*: Sinceramente pienso que deberíais haberle dado una nota mucho más alta a este juego, más que nada porque supone un soplo de aire freso entre tanto *shooter* en primera persona «pasillero» que a lo único que te obliga es a apretar el gatillo, cubrirte de vez en cuando y poco más. Este juego te anima a pensar y supone un acercamiento mucho más realista a la forma de actuar de un grupo de soldados reales en las operaciones que llevan a cabo en la realidad.**

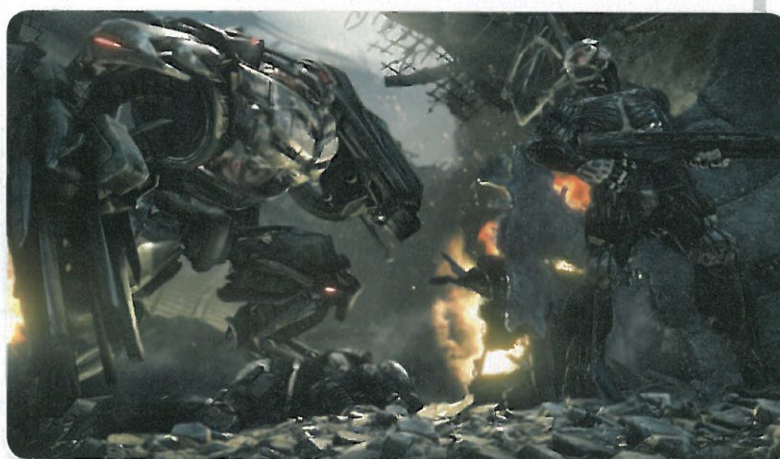
PEDRO MORENO, VÍA EMAIL

La Carta Ganadora

¿Dónde están los Survival Horror?

AITOR GARCÍA. VÍA FACEBOOK.

Hola a todos. Me gustaría exponer mi opinión sobre el tema de los llamados *Survival Horror*, que creo que no pasan por su mejor momento ahora mismo. En los primeros años de la **PSone** salió el primer juego de este estilo, el mítico ***Resident Evil***, un juego de terror con toques de acción dentro de una mansión en las afueras de *Raccoon City*. Al poco tiempo salieron las secuelas con mucho más terror y aparcando la acción para encumbrar a esta genial saga de **Capcom**. A principio del siglo XXI, apareció la otra gran saga de este estilo tan reducido pero a la vez tan querido por los jugadores *hardcore*, ***Silent Hill***. La estupenda historia estaba relacionada con la soledad en una ciudad repleta de niebla y acompañada de la continua aparición de seres extraños que atormentaban a los diversos protagonistas. En esta época hubo un incremento del género con otras nuevas IP como ***Forbidden Siren*** o ***Project Zero***. En cambio, en la actualidad este género se ha reducido al terror espacial de ***Dead Space***, y las otras dos grandes sagas han tenido unas secuelas muy flojas en comparación con sus primeros capítulos. ¿***Resident Evil*** y ***Silent Hill*** resurgirán de sus cenizas como el Ave Fénix, o el género se reducirá a las secuelas de ***Dead Space***?



Una de vampiros

JAVIER IGLESIAS. VÍA FACEBOOK.

Buenas chicos, quería comentar con todos la falta de un juego de vampiros, y no me refiero a uno en que haya que matarlos, sino en el que ser uno de ellos. Con la cantidad de material televisivo que tenemos actualmente (saga *Crepúsculo* y series como *True Blood* o *Crónicas Vampíricas*) no entiendo cómo no crean algo original. Todavía babeo al recordar el increíble (para mí) ***Vampire: The Masquerade*** y no han sacado ningún juego parecido. Tengo tantas ansias de jugar a algo así que hasta me permito el lujo de inventar posibles argumentos para el juego o desarrollo del personaje y creo tener una buena historia, con mis limitaciones por falta de experiencia... A ver si sirve de inspiración a alguna compañía y toma buena nota y se decide de una vez a lazar algún juego de este tipo.

«No me refiero a matar vampiros, sino a ser uno de ellos»

En desacuerdo con las notas

FRANCISCO JAVIER VÁZQUEZ. VÍA FACEBOOK.

Leyendo el último número de la revista, me he quedado muy sorprendido con las calificaciones a ***Homefront*** y ***Crysis***. Mientras que ***Crysis*** es ideal para escaparse del FPS pasillero, a ***Homefront*** viene con una Campaña corta e impactante con un soberbio On-line. Mientras que ***Crysis*** tiene un On-line soberbio, con las características especiales del nanotraje, el ***Homefront*** es casi más de lo mismo. Pero, gráficamente tiene un estilo menos vistoso que ***Crysis***, lo han vendido inacabado, con mucha dificultad para enlazar con los servidores, con malas conexiones si lo haces por un grupo, separando a gente del mismo grupo situándola en bandos rivales. ¿Tanto pesan los *battle points* como para obviar el resto?

Tú Puntúas

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



8,0

MORTAL KOMBAT
RUBÉN AGUILAR. VÍA FACEBOOK.
Esperaba con muchas ansias el regreso de esta legendaria saga, y la verdad es que no me ha decepcionado. Me parece todo un juegazo, aunque también cuente con algunos fallos de importancia.



7,9

LEGO STAR WARS II: T.C.W.
ÁLVARO MUÑOZ. VÍA E-MAIL.
Soy un gran fan de la saga de **Lego**, pero la verdad es que comienzan a cansarme un poco, pues no innovan nada con cada capítulo, solo se limitan a meter personajes nuevos según la licencia.



9,0

SHIFT 2 UNLEASHED
CARLOS SANTIAGO VÍA E-MAIL.
Me gustó mucho el primer *Shift*, y aunque este me parece que no llega a su genialidad, ofrece una experiencia igual de divertida y algunas incorporaciones interesantes a su mecánica de juego.

T!ps PS3



1 N
L.A. NOIRE
evaluación 9,4
Conviértete en el detective más aclamado de Los Ángeles resolviendo todo tipo de fechorías.
Rockstar 65,95€. +18 años — jugado ☐



2 ↑
MORTAL KOMBAT
evaluación 9,3
El juego de lucha más salvaje de la historia se renueva con más violencia y fatalities que nunca.
Warner Bros Int. Ent. 61,50€. +18 años — jugado ☐



3 ↓
CRYSIS 2
evaluación 9,5
Sobrevive en una irreconocible Nueva York llena de muerte, destrucción y alienígenas.
EA Games 69,95€. +16 años — jugado ☐



4 ↓
KILLZONE 3
evaluación 9,3
Guerrilla vuelve a demostrar que son únicos a la hora de explotar el potencial técnico de PS3.
Sony C.E. 69,95€. +18 años — jugado ☐



5 ↑
LITTLE BIG PLANET 2
evaluación 9,5
Un editor mejorado para crear y disfrutar de tantas aventuras como seas capaz de imaginar.
Sony C.E. 69,95€. +7 años — jugado ☐



6 ↓
SOCOM: SPECIAL FORCES
evaluación 9,1
Olvídate de shooters para novatos. Con Special Forces vivirás la realidad de la guerra en tus carnes.
Sony C.E. 69,99€. +16 años — jugado ☐



7 ↑
HOMEFRONT
evaluación 9,2
Libera EE.UU. de la nueva amenaza roja encarnada por Corea del Norte y después disfruta del On-line.
THQ 69,95€. +18 años — jugado ☐



8 ↑
MOTORSTORM APOCALYPSE
evaluación 9,0
La trepidante saga de velocidad se muda a un entorno urbano para transformarlo en salvaje.
SONY C.E. 69,95€. +16 años — jugado ☐



9 ↑
SHIFT 2 UNLEASHED
evaluación 9,2
Adrenalina y espectacularidad a partes iguales en la secuela del peculiar simulador de EA.
EA Games 69,95€. +3 años — jugado ☐



10 ↓
DRAGON AGE II
evaluación 9,2
Un nuevo sistema de combate para una secuela que mantiene su temática adulta.
EA Games 69,95€. +18 años — jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



L.A NOIRE
ROCKSTAR
65,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO 5
SONY C.E
69,99€ +3

LUCHA



MORTAL KOMBAT
WARNER BROS ENT. INT.
61,50€ +18

RPG



FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER



CRYSIS 2
EA GAMES
69,95€ +16

DEPORTES



FIFA 11
EA SPORTS
71,90€ +3

ON-LINE



CRYSIS 2
EA GAMES
69,95€ +16

PARTY GAME



SINGSTAR DANCE
SONY C.E.
29,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF





PERSONA 3 PORT. PSP
AR TONELICO QOGA PS3
MORTAL KOMBAT PS3
THE 3RD BIRTHDAY PSP
DEMON'S SOULS PS3

NEMESIS





L.A. NOIRE PS3
CRYSIS 2 PS3
YAKUZA 4 PS3
MORTAL KOMBAT PS3
GOD HAND PS2

LLOYD





RF ARMAGEDDON PS3
SOCOM SPECIAL FORCES PS3
MORTAL KOMBAT PS3
FINAL FANTASY IV PSP
BAYONETTA PS3

ANNA





LEGO PDC PS3
LEGO STAR WARS III PS3
WARRIORS L.O.T. PS3
THE 3RD BIRTHDAY PSP
TOMB RAIDER HD PS3

GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. **PRO EVOLUTION SOCCER 2011** (KONAMI)
2. **FIFA 11** (EA SPORTS)
3. **VIRTUA TENNIS 4** (SEGA)
4. **MORTAL KOMBAT 9** (WARNER BROS ENT. INT.)
5. **RED DEAD REDEMPTION** (ROCKSTAR)
6. **AC LA HERMANDAD: LA ALHAMBRA** (UBISOFT)
7. **SNIPER GHOST WARRIOR** (CITY INTERACTIVE)
8. **TOP SPIN 4** (2K SPORTS)
9. **NBA 2K11** (2K SPORTS)
10. **GOD OF WAR III** (PRECIO ESPECIAL-SONY C.E.)

TOP AÑEJO
Junio 2004



1. **SINGSTAR** (SONY C.E.)
2. **RED DEAD REVOLVER** (TAKE TWO-ROCKSTAR)
3. **EURO 2004** (EA SPORTS)
4. **GT 4 PROLOGUE** (SONY C.E)
5. **FINAL FANTASY X-2** (SQUARE ENIX)
6. **RAINBOW SIX 3** (UBISOFT)
7. **SMASH COURT TENNIS P.T. 2** (NAMCO)
8. **NFS UNDERGROUND** (EA GAMES)
9. **007 TODO O NADA** (EA GAMES)
10. **DRAKENGARD** (TAKE TWO-GATHERING)

Lo más esperado



1. TES V: SKYRIM



2. MASS EFFECT 3



3. INFAMOUS 2



4. BATTLEFIELD 3



5. DUKE NUKEM FOREVER

Los 5 mejores HÉROES


1 NATHAN DRAKE


KRATOS 2


3 ETHAN MARS


JOHN MARSTON 4


5 AYA BREA

El Top de... Moisés Couñago





1 BRÜTAL LEGEND (PS3)
2 GRAN TURISMO 4 (PS2)
3 UNCHARTED 2 (PS3)
4 FIFA 11 (PS3)
5 JAK 3 (PS2)
6 DBZ BUDOKAI TENKAICHI 2 (PS2)
7 GRAN TURISMO 5 (PS3)
8 UNCHARTED (PS3)
9 KINGDOM HEARTS 2 (PS2)
10 THE SIMPSONS: HIT AND RUN (PS2)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1 INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN + CÁMARA (SONY C.E)
2 FIFA 11 (PLATINUM-EA SPORTS)
3 DBZ SHIN BUDOKAI II (ESSENTIALS-NAMCO BANDAI)
4 CARS (ESSENTIALS-DISNEY)
5 AVATAR (ESSENTIALS-UBISOFT)
6 CRASH GAC (ESSENTIALS-SIERRA)
7 CRASH GDT (ESSENTIALS-SIERRA)
8 FIFA STREET 2 (ESSENTIALS-EA)
9 SW BATTLEFRONT 2 (ESSENTIALS-LUCAS ARTS)
10 AC BLOODLINES (UBISOFT)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN


GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
SONY C.E.
29,95€ +18

CONDUCCIÓN


GRAN TURISMO
SONY C.E.
19,95€ +3

LUCHA


TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

RPG


TACTICS OGRE L.U.C.T.
SQUARE ENIX
40,95€ +12

SHOOTER


RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

DEPORTES


PES 2011
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS


LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
19,95€ +7

PARTY GAME


BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12

PSP


1 =
TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación **9,5**
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐


2 N
SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación **9,3**
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado ☐


3 ↑
FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación **9,2**
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 39,95€. +12 años jugado ☐


4 ↓
THE 3RD BIRTHDAY
evaluación **9,2**
Regresa el icono sexual de PSone pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐


5 ↓
DISSIDIA 012 FINAL FANTASY
evaluación **9,3**
Nuevos personajes, opciones de combate y extras para completar una genial secuela.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐


6 ↓
KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
evaluación **9,2**
Tres personajes dentro de una aventura llena de magia y de inolvidables momentos.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐


7 ↓
INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN
evaluación **9,3**
Más de 100 nuevos invizimals, una nueva campaña y opciones de personalización.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐


8 =
GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
evaluación **9,3**
Kratos se despide de PSP con la mejor aventura de acción del momento.
Sony C.E. 29,95€. +18 años jugado ☐


9 ↓
PATAPON 3
evaluación **8,5**
Una nueva aventura de la tribu Patapon con más de 100 misiones y 30 jefes finales.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐


10 ↓
LORD OF ARCANA
evaluación **9,0**
Acaba con inmensas criaturas mitológicas al más puro estilo Monster Hunter.
Square Enix 40,99€. +16 años jugado ☐

Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3



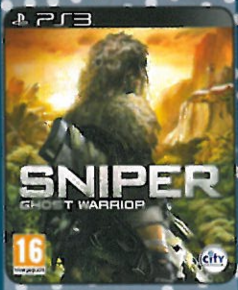
PVP recomendado 65,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España 60,95 €

L.A. NOIRE

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PS3



PVP recomendado 40,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España 35,95 €

SNIPER GHOST WARRIOR

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PS3



PVP recomendado 64,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España 59,95 €

VIRTUA TENNIS 4

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PS3



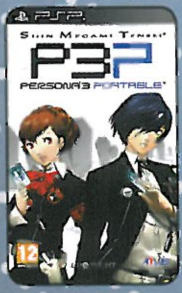
PVP recomendado 49,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España 44,95 €

LEGO PIRATAS DEL CARIBE: EL VIDEOJUEGO

☐ AÑADIR AL PEDIDO

PSP



PVP recomendado 40,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España 35,95 €

SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3 PORTABLE

☐ AÑADIR AL PEDIDO

CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE ______ APELLIDOS ______ EDAD ______

DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______

POBLACIÓN ______ PROVINCIA ______ CÓDIGO POSTAL ______

TELÉFONO ______ NIF ______ E-MAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE JUNIO DE 2011

PlayStation Revista Oficial - España · GAME · CENTRO MAIL

PlayStyle



PIRATAS DEL CARIBE EN MAREAS MISTERIOSAS

¡JACK SPARROW EN BUSCA DE LA FUENTE DE LA JUVENTUD!

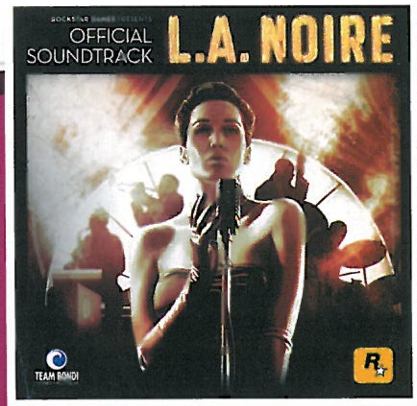
Zona VIP
Retamos a Ana Polvorosa a Party Night ¿Te Atreves?

Música
El regreso de Sôber en 3 Dimensiones

Tecnología
Te contamos cómo capturar tus mejores partidas en PS3

Rincón del Jugón

Desde el 17 de mayo podrás descargarte desde iTunes L.A. Noire: Remixed, que incluye seis clásicos del jazz interpretados por algunos de los DJ más aclamados de la actualidad, y la banda sonora oficial de L.A. Noire, inspirada en la música orquestal de las películas de los años 40.







TE RECOMENDAMOS



MALDITA NEREA
Fácil

★★★★☆

Como el título indica, los murcianos han tratado de hacer un álbum sin artificios, directo... pero ojo, las letras siguen siendo *made in* Maldita Nerea: surrealistas, con una lírica aparentemente sencilla, pero compleja en la práctica. De nuevo han compuesto diez temas, de esos que no te dejan indiferente y que te invitan a una segunda escucha en la que aprecias esos locos detalles del imaginario mundo de Jorge Ruiz, *alma mater* de la banda.



PIRATAS DEL CARIBE
B.S.O.

★★★★☆

Hacía tiempo que una película no contaba con una buena melodía, de esas que se te quedan grabadas y no hay manera de dejar de tararear. Pues bien, con *Mareas misteriosas* vuelve a ocurrir; además del inmejorable tema principal, hay piezas excelentes compuestas por el oscarizado Hans Zimmer, con la colaboración de dos guitarristas de lujo, los mejicanos Rodrigo y Gabriela.



RUSSIAN RED
Fuerteventura

★★★☆☆

Alejándose poco a poco de la etiqueta *indie* -que no del sonido independiente- y presentando once nuevos temas con regustillo *retro*, la cantante se enfrenta a la dura segunda etapa como artista: la confirmación. Con *I Love Your Glasses* (2008) demostró que tenía talento y quebró los cánones sonoros de entonces, ahora continúa en la misma línea pero con un deje más optimista y luminoso. Sin duda, aire fresco.



THE MONOMES
Sweet Champagne

★★★☆☆

Más aire fresco para nuestros oídos a nivel nacional. Son cinco jóvenes, con ganas de hacer *rock and roll* y, la verdad, es de agradecer que no se limiten a hacer ruido. Suenan bien. Con canciones muy melódicas y cantadas en inglés -con una voz muy peculiar que apenas advierte la imberbe edad del cantante Edward López-, *The Monomes* darán mucho de que hablar. No los pierdas de vista.

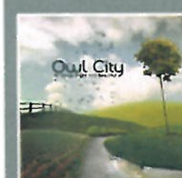
Otros lanzamientos



LADY GAGA
Born this way



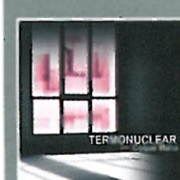
MOBY
Destroyed



OWL CITY
All things bright and beautiful



BEASTIE BOYS
Hot sauce committee Part two



COQUE MALLA
Termonuclear







SONGS FOR JAPAN

La solidaridad de la música global

Lanzado solo en formato digital, y de venta en iTunes, las compañías de música más importantes unen a 38 artistas en un álbum solidario, cuyos beneficios por su venta irán a parar a la Sociedad de la Cruz Roja japonesa con el fin de paliar los efectos causados por el terremoto y el tsunami. Todos han renunciado a sus derechos para asegurar que la JRCS recibe toda la ayuda posible en esta iniciativa global. Así pues, esta es una buena causa y una gran oportunidad para tener, y escuchar, las canciones que son y han sido nº 1: *Lady Gaga, Born this way; Foo Fighters, My hero; Rihanna, Only girl (in the world);* Katy Perry, *Firework...*



Songs for Japan

★★★★☆

ENTREVISTA CON... SÔBER



SUPERBIA
Soberbio en todos los aspectos sonoros y rememorando sus inicios más rotundos. Once nuevos temas cuidados hasta el más mínimo detalle. No te pierdas la edición limitada en 3D, una auténtica obra de arte. Una portada de esas que te hacen recordar que la música está viva.

«Enciende la Play, coge el mando, siéntate en el sillón y prepárate para abstraerte de la realidad... El mundo de los videojuegos tiene un ritual que no se puede piratear»

¿*Superbia* es una continuación o un comienzo?
Bernardini: Es el comienzo de una segunda etapa y la continuación de lo que dejamos en su momento.

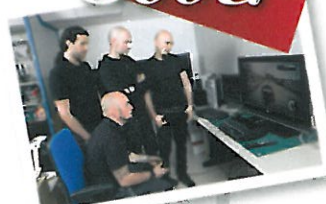
¿Qué queda de *Skizoo* y de *Savia*, vuestras anteriores bandas?
Jorge: Queda un legado importante de la música nacional, con tres discos fabulosos de cada banda. Para muchos supuso un gran acierto, y otros nunca lo llegaron a entender. Pero nos dio la oportunidad de seguir vivos encima de un escenario y, a día de hoy, de volver con fuerza juntos como *Sôber*.

¿*Superbia* qué tiene de *Savia* y de *Skizoo*?
Carlos: Nada, es totalmente *Sôber*. *Superbia* es un fiel reflejo de los primeros discos, con canciones contundentes, oscuras, pero con una visión moderna.

***Diez años* es un tema de vuestro cuarto disco, *Paradÿsso*, que se incluye en *SingStar Guitar*. ¿Qué os parece la idea de formar parte de un videojuego como este?**
Carlos: Es una gran forma de promocionarse y de que jóvenes usuarios a nivel nacional y europeo te conozcan. Ya nos pasó con *FIFA 2005*, que incluye *Cientos de preguntas*, un *track* de nuestro último álbum como Sôber, *Reddo*, y resultó una gran ayuda para llegar a los *fans* alemanes.
Jorge: Nuestro sueño es que algún día piensen en nosotros para la banda sonora de un juego de conducción o de acción tipo *Call Of Duty*.

¿Por qué creéis que la industria del videojuego no está sufriendo tan duramente la crisis como la música?
Carlos: La sencillez que tiene la descarga de un disco no la tiene un juego. El mundo de los videojuegos tiene un ritual: encender la **Play**, coger el mando y sentarse en el sillón para comenzar a abstraerte de la realidad. Sin embargo, ese ritual en la música ha desaparecido. La música se concibe a día de hoy como un derecho propio.
Jorge: Con la portada en 3D del disco pretendemos que el ritual de escuchar música vuelva, que el que lo compre se detenga a contemplarlo con las gafas, que lea las letras... Y luego venga a los conciertos.

A QUÉ JUEGA Sôber



Jorge (guitarra) no soltó el mando de PS3. Amante de los juegos de conducción alucinó con DiRT 3, al igual que Carlos (cantante). Después, Bernardini y Manu (guitarra y batería) jugaron a Mortal Kombat.

POR ANA MÁRQUEZ / FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA



PIRATAS DEL CARIBE EN MAREAS MISTERIOSAS

Actores españoles y muchas, muchas sirenas aportan aire fresco a las nuevas aventuras del Capitán Jack Sparrow

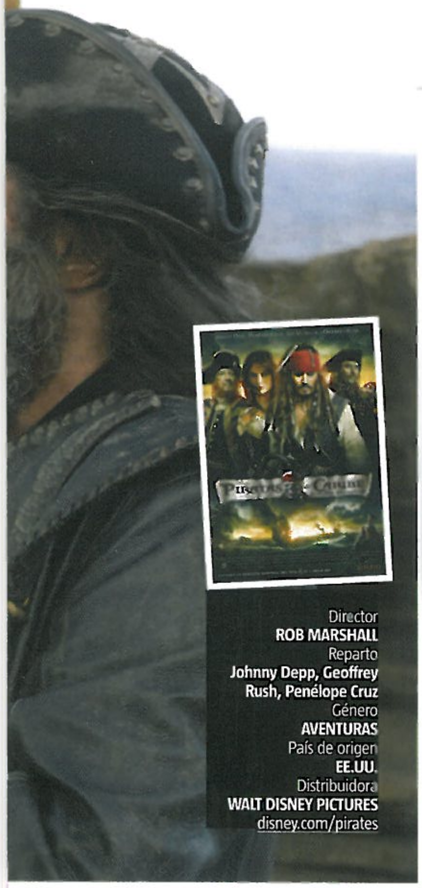






Desde estas páginas damos gracias por las bajas de los sempiternos de la saga, Orlando Bloom y Keira Knightley (claro, Elizabeth Swan y Will Turner ya sellaron por fin su amor *En el fin del mundo*...), pues con su salida entran en escena nuevas historias, nuevos personajes y nuevas aventuras -o desventuras- amorosas. Sin duda, un necesario aire fresco que los fans pedíamos a gritos. Así, el personaje que encarna Penélope Cruz, la corsaria Angelica, dará mucho juego al canalla Jack Sparrow, pues resulta que en el pasado tuvieron un romance y ahora se vuelven a ver dentro de la nave del Capitán Barbanegra: él como preso y ella como hija del capitán. Sparrow, con sus habituales ademanes, su simpar humor y carisma se aliará con la tripulación con el fin de encontrar la Fuente de la Juventud. Pero las novedades de personajes no acaban aquí, veremos a una colonia entera de sirenas y a ¡Oscar Jaenada como El Español!! Un misterioso agente del Rey Fernando V.

También ha sido baja el director, Gore Verbinski. Esta noticia evidentemente no fue tan bien acogida, sobre todo al anunciar que el sustituto sería Rob Marshall, experto en musicales (*Chicago, Nine*). Pero el resultado no está tan lejos de la tres primeras entregas. Verás islas paradisíacas (de Hawai, todo sea dicho), espectaculares barcos piratas... y te lo pasarás en grande con el característico humor *Piratas del Caribe*.



Director
ROB MARSHALL
Reparto
Johnny Depp, Geoffrey Rush, Penélope Cruz
Género
AVENTURAS
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WALT DISNEY PICTURES
disney.com/pirates











X-MEN PRIMERA GENERACIÓN

Reboot «sesentero» para los mutantes

Cuanto menos hay que reconocerle a **Marvel** la audacia de plantear semejante reinicio de la saga *X-Men*: situando la acción en 1962 y mostrando la mocedad de Charles Xavier (James McAvoy) y Erik Lensherr (Michael Fassbender). El secretismo rodea a la película de Matthew Vaughn, aunque es difícil no confiar en el buen criterio del director de *Layer Cake*, *Stardust* y *Kick-Ass*. Sabemos que la crisis de los misiles cubanos tendrá un peso decisivo en la trama, aunque lo que más nos ha impresionado era la lista de mutantes que rodearán al Profesor X y Magneto: Mystica, La Bestia, Banshee... Y no serán los únicos personajes heredado de los cómics de la inolvidable etapa Chris Claremont: Rose Byrne pondrá rostro a Moira MacTaggert, mientras que Kevin Bacon y January Jones encarnarán a Sebastian Shaw y Emma Frost/La Reina Blanca, la letal pareja del Club Fuego Infernal. Por cierto, el español Alex González encarna al mutante Marea.

Director
MATTHEW VAUGHN
Reparto
James McAvoy, Michael Fassbender
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
20TH CENTURY FOX
www.xmenprimerageneracion.es

OTROS ESTRENOS



SIN IDENTIDAD

Al pobre Liam le acaban haciendo el lío

El catalán Jaume Collet-Serra coronó la taquilla USA con este *thriller*, en el que Liam Neeson despierta de un accidente de tráfico para descubrir que otro hombre le ha usurpado la identidad... y a su santa esposa.



EL SICARIO DE DIOS

Monjes futuristas contra los vampiros

Tras esa traducción, bastante peculiar, del título original (Priest) se esconde una trepidante película en 3D, deudora de ese clásico del anime llamado *Vampire Hunter D*.



¿ESTÁS AHÍ?

Nadie dijo que vivir con fantasma fuera fácil

Fran y Ana tienen las típicas broncas de pareja, con una diferencia: ella está muerta. Y lo peor es que no es el único fantasma de la casa.

TRÁILERS



HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE: PARTE 2

www.harrypotter.com

La saga del mago con gafas llega a su fin, y lo hará por todo lo alto. Por lo que hemos podido ver en el tráiler, la polémica escisión en dos películas merecerá la pena.

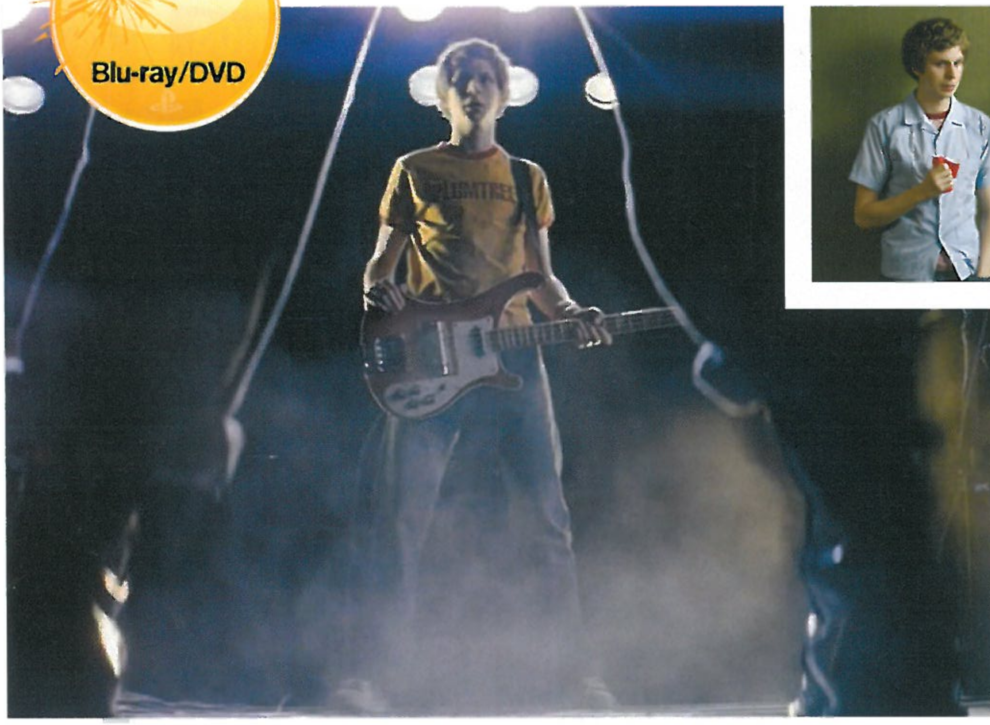


TRANSFORMERS: EL LADO OSCURO DE LA LUNA

transformersmovie.com

Es el tráiler más descargado de la historia, y no nos extraña en absoluto. Tienes una cita con *Optimus Prime*... y en 3D.

POR ANA MARQUEZ Y BRUNO SOL







Lo único discutible de la película es el casting del sosainas Michael Cera para interpretar a Scott.

SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO

Si ya nos lo decía Pat Benatar en el año 83: El amor es un campo de batalla.

BLU-RAY DVD El director de las gloriosas *Zombies Party* y *Arma Fatal*, Edgar Wright, bordó la adaptación del cómic de Bryan Lee O'Malley, sin obviar sus incontables referencias a la cultura y la mitología de los videojuegos. Scott ama a Ramona, pero para conseguir su amor antes debe derrotar a sus siete malignos ex-novios. Prepárate para ver combates en la más pura tradición *Street Fighter*, enemigos que desaparecen dejando monedas... y todo ello con un lenguaje visual absolutamente rompedor. Una comedia romántica distinta a todas, que llega acompañada de toneladas de extras. Si te emocionó el juego de *PSN* y sus alegres pixelazos, esta película te dejará catatónico.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★☆



Prueba visual: en esta imagen hay por lo menos dos actores que han encarnado a héroes del cómic. Uno de ellos, está a punto de repetir con otro mito de la Marvel.

Director **EDGAR WRIGHT** Reparto **Michael Cera, Mary Elizabeth Winstead, Chris Evans, Brandon Routh.** Audios **CASTELLANO (DTS 5.1) INGLÉS (DTS HD).** Subtítulos **Castellano, inglés...** Distribuye **Universal Pictures 20 € (DVD) 29,95 € (BD)**



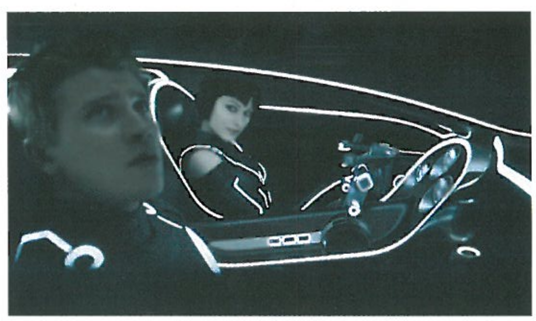
TRON LEGACY

29 años después, el universo de Tron sigue resultando tan cautivador como innacesible

BLU-RAY 3D BLU-RAY DVD Ni público, ni crítica reaccionaron ante la secuela de *Tron* como preveían en **Disney**. Quizás es que la gente esperaba un espectáculo de acción más cercano a *Matrix*. Lo único verdaderamente cierto es que ***Tron Legacy*** no traiciona el legado de su inolvidable antecesor: es tan pausada e innacesible como la película de 1982. Por supuesto, aquí también hay cabida para los míticos duelos de motos, y otras cuantas *action pieces* jugosonas, pero no tantas como el espectador del año 2011 ansía. Eso sí, los mitómanos de la *Tron* original salivarán al reencontrarse con el salón recreativo de Flynn y unos viejunos Bruce Boxleitner y Jeff Bridges (este último rejuvenecido a golpe de ratón para encarnar a Clu). Ojo al cameo de los *Daft Punk* y la aparición sin acreditar de Cillian Murphy, como el hijo de Dillinger, y presumible villano de la siguiente entrega.

Película ★★★★☆
Extras ★★★☆☆

Director **JOSEPH KOSINSKI** Audios **DTS-HD inglés, DTS castellano** Subtítulos **Castellano, inglés** Distribuye **DISNEY STUDIOS 25,95 € (BD+DVD) 29,95 € (BD3D+BD) 16,50 € (DVD)**







HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE (PARTE I)

La noche es más oscura justo antes del amanecer

BLU-RAY DVD

La saga del mago llegará a su fin este verano en los cines, pero antes tenemos la ocasión de revivir en casa (y acompañados de trillones de extras) la primera parte del desenlace, en la que el cerco que ejerce Voldemort y sus secuaces alrededor de Harry Potter y sus amigos se estrecha peligrosamente. La paranoia se ceba en el joven hechicero: ya no puede confiar en nadie, salvo en Ron y Hermione, mientras prosigue su odisea para destruir los *horrocruxes* que contienen el alma de Voldemort. Poco tiene que ver esta película, oscura y pesimista, con las primeras entregas de la saga. Eso la hace aún más especial.

Película ★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director
DAVID YATES
Audios
Castellano y catalán en 5.1., inglés DTS-HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Warner H.V.
19,95 € (2 BD)
18,50 € (DVD)

HEAVY METAL

Una deliciosa marcianada dentro del género de la animación

BLU-RAY

Existe cine de animación para adultos, mas allá del anime violento. Esta maravilla de factura canadiense del año 1981 lo demuestra, aunque algunos segmentos aguantan mejor el salto a la HD que otros (Taarna es impresionante). Hoy más que nunca sorprende por sus desnudos, su doblaje en castellano «cheli» de los 80 y la implicación de colosos de la talla de Richard Corben y Bernie Wrightson. Luc Besson se la fusiló a la hora de escribir *El Quinto Elemento*. El muy canalla.

Película ★★★★ ***Extras*** ★★★

Director:
GERALD POTTERTON
Audios:
Castellano, inglés DTS HD
Subtítulos:
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye:
Sony Pictures H.E.
21,95 € (BD)









JACKASS 3

Knoxville y Cía desafían todos los límites

BLU-RAY DVD

Lejos de mostrar señales de agotamiento, la fórmula *Jackass* asombra en esta tercera entrega por dinamitar todos los límites del buen gusto y la resistencia humana. Aunque hemos perdido por el camino las tres dimensiones que sí ofrecía en su paso por los cines, tanto el BD como el DVD incorporan metraje desechado en su día por ser demasiado bestia. ¿Una muestra? No queremos que nos cierren la revista por describir los actos de la *troupe* de Knoxville. Solo diremos que en un par de *sketchs* uno de los cámaras de la película acaba vomitando.Tú también lo acabarás haciendo, pero de reír tanto.

Película ★★★★ ***Extras*** ★★★★

Director:
JEFF TREMAINE
Audios
Castellano 5.1, inglés 5.1 DTS HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
Paramount Pictures
20 € (DVD)
29,95 € (BD)

NOTICIAS



¡DESVELADOS LOS EXTRAS DE SW EN BD!

El pasado 4 de mayo, **Lucasfilm** y **20th Century Fox H.E.** desvelaron por fin los contenidos de la edición *Blu-ray* de la saga de George Lucas. Además de las seis películas remasterizadas en HD y con sonido 6.1. DTS, disfrutarás de nuevos comentarios de audio, y si te faltaban aún alicientes para decantarte por la Saga Completa (también podrás adquirir las dos trilogías por separado), sus tres exclusivos discos dedicados a extras son una oda de amor y frikismo hacia el universo *SW*. Los BD 7 y 8 se centran en los archivos de las dos trilogías: escenas eliminadas, ampliadas y alternativas, documentales, entrevistas adicionales con actores y equipo técnico y mucho más. Por su parte, el noveno BD despliega ocho documentales, tres de ellos inéditos: *Los Guerreros de la Guerra* (2007, 84 minutos, centrado en la Legión 501), *Conversando con los Maestros: El Imperio Contraataca 30 años después* (2010, 25 minutos) y *Parodias de Star Wars* (2011, 91 minutos, una recopilación de las mejores chanzas a costa de *SW* surgidas a lo largo de las últimas décadas, desde *Padre de Familia* y *Los Simpson*... ¡hasta un videoclip de Weird Al Jankovic! Y no, no hay rastro del mítico e infame *Holiday Special* de TV, de 1978.



POR BRUNO SOL

ANA POLVOROSA

Estrena película en la gran pantalla algo subidita de tono y le propusimos jugar a Party Night. ¿Te Atreves? Continúa leyendo y sabrás cómo acabamos...

Con casi una hora de retraso, porque el rodaje de *Aída* se alargó un poco más de lo planeado, llegó Ana a Espacio Sony Store Madrid dispuesta a jugar con nosotros a una partida de *Party Night. ¿Te Atreves?*, el juego más picante de **PS3** para pasarlo a lo grande con amigos. Con *PS Move* en mano, la actriz escogió «Atrevido» como estado de ánimo en el juego y comenta: ***«me gusta controlar la situación (risas)»***. Después, al enterarse de los minijuegos que le esperaban (*strip-tease*, insinuantes bailes, etc.), exclamó: ***«¡¿Eh?! No, no... este tipo de juegos solo los pruebo con colegas muy allegados»***. Así que nos quedamos compuestos y sin Ana. Aunque al menos posó divertida con el mando de *PS Move* tumbada en la apetecible cama que se encuentra en la Store y contestó a nuestras preguntas. Y es que, a pesar de que los personajes que interpreta son descarados y extrovertidos, Ana es muy tímida y reservada: ***«Estoy algo cansada de que la gente piense que soy como la Lore de Aída y, simplemente, me limito a interpretar los textos que me dan»***. Ingenuos nosotros que al verla también tan impresionante en *No lo llames amor... llámalo X*, una peli dirigida por Oriol Capel (guionista de *Fuera de carta* y *Que se mueran los feos*), pensamos que le gustaría jugar con nosotros a un juego como *Party Night. ¿Te Atreves?*. ***«El único juego que no me importaría compartir con vosotros sería el Guitar Hero, eso sí yo me pido la batería y el tema que tocaríamos sería The one I love de R.E.M.»***. Efectivamente, esta declaración confirma que a Ana le gusta controlar las situaciones.

Lleva desde los 13 años trabajando en la pequeña pantalla y cuenta con películas como *Mentiras y gordas* o *Atasco en la nacional* en su filmografía, pero aún sueña con su gran papel, el personaje de sus sueños, uno de época. ***«Me encantaría tener el poder de teletransportarme y poder vivir en diferentes épocas, pero no lo tengo... El cine, en cierta manera, me puede dar ese preciado poder, ¡y lo estoy esperando!»***, explica Ana y continúa diciendo: ***«En el mundo del cine y la televisión es muy importante tener suerte, pero también constancia y disciplina para no tirar la toalla cuando estás esperando esa llamada de teléfono que posiblemente te llevará a protagonizar el papel de tu vida»***. Sin duda, Ana cuenta con esas tres cualidades, pues con tan solo 23 años ha participado ya en siete películas e interpreta desde hace seis años a un personaje en *Aída* que cada vez gusta más gracias a su lozanía, frescura y descaro. ***«Con la cantidad de años que lleva Aída en antena y la audiencia tan fiel que tiene, no sé cómo no se les ha ocurrido hacer un videojuego tipo Los Sims. No me digas que no sería divertido un simulador de vida con personajes como Fidel, Mauricio o Eugenia»***, comenta Ana.

«Sería muy divertido un juego tipo Los Sims de Aída con personajes como la Lore o Fidel»





Así la verás en algunas secuencias de la película de No lo llames amor... llámalo X, (en cartelera desde el 6 de mayo). Filme dirigido por Oriol Capel que narra las aventuras y desventuras de un director de cine porno tratando de rodar su última gran obra maestra ambientada en la guerra civil española.

¿A qué juega Ana?



Nuestros deseos eran jugar con Ana a los inocentes minijuegos que se incluyen en Party Night. ¿Te Atreves?, como el baile de la manzana con el mando de PS Move entre nuestras frentes, sustituyendo la fruta del pecado. Pero ella no quiso y se limitó a posar con el mando.

POR ANA MÁRQUEZ FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA AGRADECIMIENTOS: ESPACIO SONY STORE MADRID

PIRATAS DEL CARIBE

Te presentamos los cinco básicos de influencia pirata que debes tener para estar a la última este verano.





Camiseta de estilo marinero con rayas azules y cuello en pico. De LRG. **45 €**

Gorra en blanco y azul con revestimiento transpirable. Geox. 29,90 €





Vaqueros piratas con bolsillos cargo y tatoo. De Smash. 60 €

Cinturón de algodón trenzado con terminación en piel. De Levi's. **32 €**





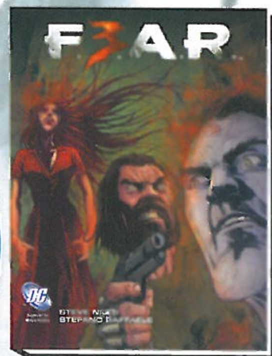
Náutico con un diseño ligero en piel y suela antideslizante. De Clarks. **129 €**

POR ANA MÁRQUEZ

PlayStyle

Universos alternativos

Autor: **Steve Niles y Stefano Raffaele** Editorial: **Monolight Studios** PVP: **Se incluye con el juego**

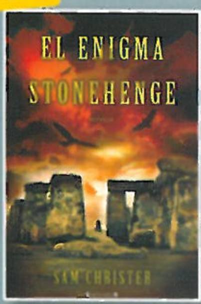


F.3.A.R.

El terror, esta vez, llegará también en forma de viñetas

Steve Niles, creador de la serie (y luego película) *30 Días de Noche* o la también muy recomendable *Criminal Macabre*, participa en esta tercera entrega de *F.E.A.R.* como guionista del juego. Pero, además, ha sido él quien ha escrito el cómic que sirve de precuela al videojuego, donde Niles explora qué ocurrió con *Point Man* al final de la primera entrega, y por qué están los personajes donde están al comienzo de esta tercera. Es la primera vez, además, que Niles trabaja con Stefano Raffaele, con quien ha confesado llevar casi una década buscando colaborar. Raffaele ha dibujado series como *Birds of Prey, Batman, X-Factor* o *Conan the Barbarian*, y ha demostrado sus grandes dotes para el género del terror en varios de sus trabajos. ***F.3.A.R.***, el cómic, estará incluido dentro de la edición para coleccionistas del videojueo. Otra razón más para hacerse con ella.

LIBROS



El enigma de Stonehenge

Conspiración histórica

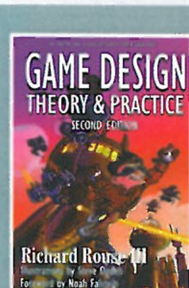
Parte de la herencia de los *best sellers* de Dan Brown es el resurgir del género del misterio con dosis de conspiranoia histórica, logias secretas y códigos indescifrables. Sam Christer, en esta novela, abraza esta herencia con afán y buen hacer, eligiendo el sugerente monumento de Stonehenge, siempre proclive al misterio y la leyenda. En ***El enigma de Stonehenge***, un cadáver aparece en los alrededores de este, cubierto de extraños símbolos. La investigación llevará a un arqueólogo y un policía tras la pista de una congregación con cierto gusto por el sacrificio humano...

Autor **Sam Christer**
Editorial **Ediciones B**
P.V.P. **18 €**

Game Design Theory & Practice

Para estudiosos del videojuego

El diseño en un videojuego es un concepto algo inaprensible que aún hoy en día nos cuesta describir. Hablaríamos de esa mezcla de elementos que configuran la dinámica de juego, ese cóctel entre el qué hacer, el dónde y el cómo, y que determinan si el juego funcionará, nos enganchará o nos causará indiferencia. Richard Rouse, diseñador y programador en **Surreal Software**, lleva años escribiendo sobre ello y publica ahora este completo manual, sobre un tema tan esencial de este medio. Está en inglés y lo puedes encontrar en Amazon. Una compra obligada.



Autor **Richard Rouse**
Editorial **Wordware Publishing**
PVP: **25 €**

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS



DISSIDIA 012 FINAL FANTASY

Tekeharu Ishimoto

★★★☆☆

Si bien en 2008 Takeharu Ishimoto perdió el norte compositivo cuando giró demasiado la tuerca acústica y convirtió la partitura de *Dissidia* en un batiburrillo de remezclas poco consecuentes con el espíritu sonoro de la serie *Final Fantasy*, ahora purga en 012 pecados acústicos pasados tratando de que las piezas que escribe se asemejen más a los cortes originales en los que se basa, en lugar de intentar alejarse voluntariamente de los mismos. (15,99 €). iTunes Store



CRYSIS 2

Varios

★★☆☆☆

Un Hans Zimmer absolutamente varado en la música que escribió para la película *Origen* crea un tema principal de cuerdas sobresaltadas y metales retorcidos artificialmente, y Borislav Slavov, Tilman Sillescu y Lorne Balfe terminan la obra sin pasión, sin aportar ninguna particularidad estilística destacable y empleando rematadamente mal las herramientas instrumentales: la orquestación debería supeditarse siempre a la composición, no al revés como aquí sucede (3,99 €). iTunes Store

A ESCALA



MJOLNIR REPLICA

El poder de Thor

El Dios del Trueno está de moda, por eso no podemos dejar escapar el mismísimo martillo de Thor, en versión Ultimate y a escala real. Tan bonito como acongojante. Eso sí, cuesta un dineral...

Distribuidor: **Museum Replicas**
Tamaño: **106 cm.**
Precio: **489 €**

BABY DOLL

Enfant terrible

Si persigues fetiches cual «abuelo» Happosai en Ranma, estás de enhorabuena: fabricada en poliresina, terminada y pintada a mano, esta figura de la prota de Sucker Punch es una edición limitada que verá la luz este mes.

Distribuidor: **DC Direct**
Tamaño: **45 cm.**
Precio: **219 $**



GEMELOS CAZAFANTASMAS

Elegancia de ultratumba

Ante la ya inaugurada temporada de comuniones y bodas, te presentamos un complemento que hará que te sientas más cómodo en el «disfraz» elegante: con estos gemelos, metálicos y lacados con carisma, seguirás siendo tú.

Fabricante: **Kanekisetto** Tamaño: **1 cm.**
Precio: **11,95 €**



POR NICK RIVERS, DRACOCULA Y ADONIAS

PlayStyle TECNO

Todo lo que necesitas para estar a la última



RENOVÁNDOSE *IMAC*

El nuevo iMac incluye un procesador de cuatro núcleos, gráficos el triple de rápidos que los anteriores modelos, Thunderbolt que permite transferir datos a gran velocidad y cámara FaceTime HD para hacer videollamadas en alta definición. ¿Para cuándo pantalla táctil? **Desde 1.149 €** www.apple.com/es/

LAS TABLETAS DEL FUTURO

SONY TABLET

Ambos con soporte Android 3.0, el Sony Tablet S1 posee unas prestaciones óptimas para el entretenimiento multimedia y el S2 para la comunicación y el entretenimiento móvil. El primero posee una pantalla de 9,4″ y ha sido diseñado con el centro de gravedad desplazado hacia el lateral para ofrecer mayor estabilidad. El S2 tiene dos pantallas de 5,5″ que permiten dos usos diferentes simultáneos. Saldrán a la venta en otoño. www.sony.es



LO MÁS FRIKI DEL MES

PENTAX OPTIO 1500 DC



Con motivo del estreno de Linterna Verde, Pentax homenajea a la DC con esta edición especial de su Optio 1500 con carcasas intercambiables. 14 Megapíxeles, teleobjetivo 27,5 mm a 110 mm, zoom de 4x y pantalla LCD de 3". 130 € www.pentax.co.uk





GAFAS ESPÍA

NU HAWKEYE

Estas gafas con lentes polarizadas son realmente especiales. Llevan integrado un MP3, cámara de vídeo y una memoria de 4 GB para grabar hasta dos horas de vídeo a una resolución de 640 x 480 píxeles. 164 € www.naical.es



CAPTURANDO VIDEOJUEGOS

ROXIO GAME CAPTURE

Captura los mejores momentos de tus juegos favoritos. Incluye entradas y cables de vídeo por componentes y audio estéreo, audio RCA y cables USB. Podrás grabar partidas en 480p y producirlas en AVI, WMV, DivX y MP4. Compatible con PS3. 99 € www.roxio.com/es

LO MEJOR DEL MES EN...

Propuestas Ardistel



1

Pack 10 en 1 de PSP: funda de neopreno, cargador de coche, correa de mano, auriculares, 5 estuches de UMD, cable USB-mini... 12,95 €. ★★★



2

Pack de accesorios deportivos para los mandos PS Move: escudo, arco, espada, raqueta de tenis, de ping pong, palo de golf, bate de béisbol, adaptador para mando, dos fundas de silicona, correa de muñeca y una gamuza. 24,95 €. ★★



3

Mando inalámbrico para PS3 con original carcasa transparente. Incluye receptor USB y Sixaxis. 34,95 €. ★★★★

DESPEDIDA Y CIERRE

Castigos ejemplares y la supermamá del año.

De vez en cuando asistimos a eventos que superan nuestras expectativas, Bethesda en Utah, Driver San Francisco en Londres, inFamous 2 en Madrid...



Posar con estilo. Lloyd tuvo el privilegio de tocar el Dodge Challenger RT de Tanner. Bueno, más que tocarlo adoptó esta postura antinatural durante más de tres horas y fue capaz de mantenerla incluso con el coche en marcha. Después de tamaña proeza le regalaron una réplica a escala con su efigie tallada en el techo.



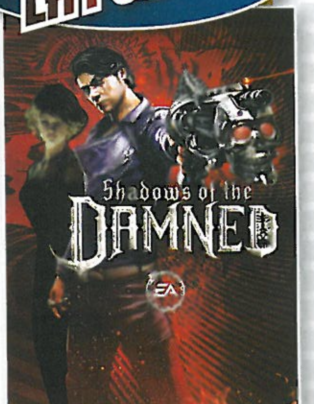


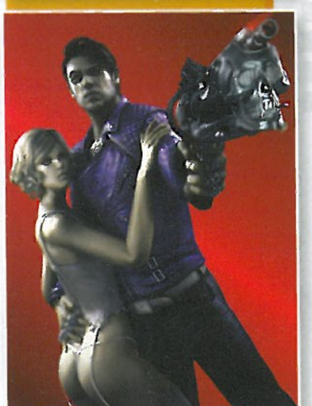
Aquí tenemos a Nemesis disfrutando de las bondades climáticas de Park City en Utah. Tras invocar a Panoplio, el dios del abrevadero ígneo, imprimió la suela de sus botas del mismo pie sobre la nieve de un parque cercano.



Presentación de inFamous 2. Después de que Nemesis formulara la misma pregunta una docena de veces, engalanado con la camiseta de Rascal, Nate Fox, director creativo del juego, no pudo aguantar más. Montó en cólera y le asestó 47 puñetazos como el que veis en la instantánea en menos de cinco segundos.

ASÍ SE HIZO LA PORTADA





Los grafistas de Grasshopper nos habían prometido una súper portada exclusiva y nos pidieron una idea. Arriba nuestro boceto, abajo el sugerente y espectacular resultado. ¿A que es difícil dejar de mirar la imagen?



La imagen bonita del mes. Anna y Claudia visitaron Torremolinos en plena Semana Santa y dicen las malas lenguas que causaron tanta impresión que las procesiones perdían el paso ante su presencia. De hecho, en varias localidades malagueñas van a rebautizar esas fechas como SemAnna Santa.

ENCICLOPEDIA DE ASNOS IMPOSIBLES



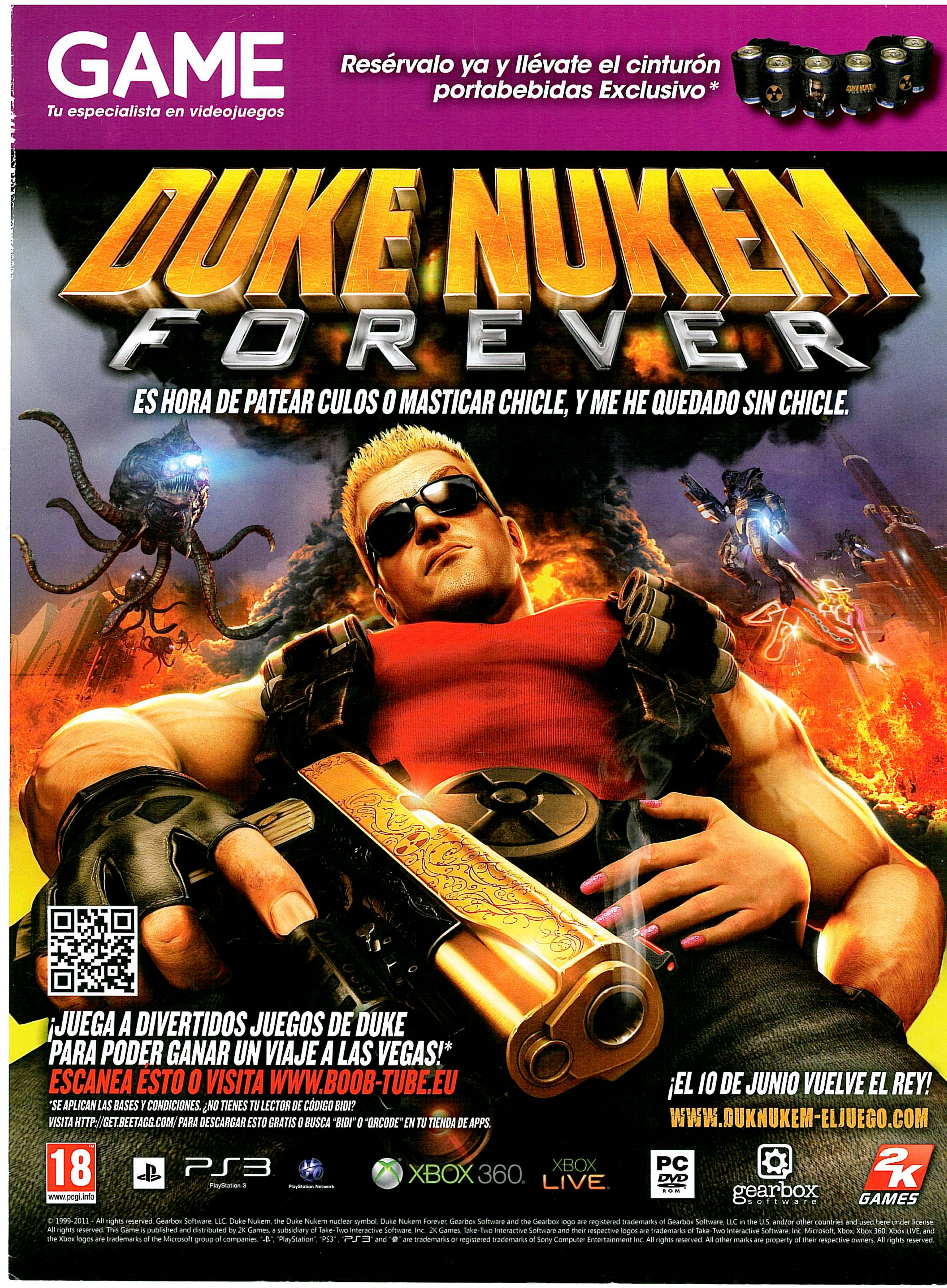
2 El Arador de la Sauna

Las primeras referencias históricas de esta criatura a medio camino entre infante de mampostería y vejiga de ánade datan de principios del siglo XXI. Su hábitat natural son las toallas de algodón imperial impregnadas de sudor y las rejillas de ventilación de las saunas de Europa meridional. Las dimensiones habituales del Arador no superan el tamaño de una nuez, pero se han visto ejemplares que triplican la envergadura de una cosechadora de trigo. Su táctica de ataque le lleva a situarse en la coronilla de sus víctimas e introducir sus tres aguijones ingrávidos entre la cuarta y quinta vértebra.

Resultados del Concurso DC Universe Online

Ganadores de 1 Juego DC Universe Online + 1 Figura de Batman

Víctor J. Morillo Cordero (MADRID)
Manuel Ruan (MADRID)
Juan C. Hernández Vázquez (BARCELONA)
José M. Cortijos Barberá (TARRAGONA)
Sandra Bedmar Albarrán (GRANADA)
Jordi Clara Durón (BARCELONA)
David Costas Tubío (PONTEVEDRA)
Rubén Bordallo Rodríguez (MADRID)
David García Ruiz (MADRID)
Alex Arcas Domench (BARCELONA)
Carlos J. Expósito Ceballo (BARCELONA)
Fco. M. Oballe Rodríguez (MÁLAGA)
Sergio Serradilla Miguel (BURGOS
Jorge Chacón Esquivel (MÁLAGA)
Víctor Ibáñez Villegas (CÓRDOBA)
Isaías Sánchez Mijes (CÁDIZ)
Rafael Copovi Gregori (VALENCIA)
Raúl Quesada Moreno (BARCELONA)
Manolo Gómez Aguado (VIZCAYA)
Juan Fco. López Espinos (ALICANTE)



GAME
Tu especialista en videojuegos
Resérvalo ya y llévate el cinturón portabebidas Exclusivo*
DUKE NUKEM
FOREVER
ES HORA DE PATEAR CULOS O MASTICAR CHICLE, Y ME HE QUEDADO SIN CHICLE.
¡JUEGA A DIVERTIDOS JUEGOS DE DUKE PARA PODER GANAR UN VIAJE A LAS VEGAS!*
ESCANEA ÉSTO O VISITA WWW.BOOB-TUBE.EU
*SE APLICAN LAS BASES Y CONDICIONES. ¿NO TIENES TU LECTOR DE CÓDIGO BIDI?
VISITA HTTP://GET.BEETAGG.COM/ PARA DESCARGAR ESTO GRATIS O BUSCA "BIDI" O "QRCODE" EN TU TIENDA DE APPS.
¡EL 10 DE JUNIO VUELVE EL REY!
WWW.DUKNUKEM-ELJUEGO.COM
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
gearbox software
2K GAMES
© 1999-2011 - All rights reserved. Gearbox Software, LLC. Duke Nukem, the Duke Nukem nuclear symbol, Duke Nukem Forever, Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries and used here under license. All rights reserved. This Game is published and distributed by 2K Games, a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. 2K Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.